CZŁOWIEK W ŚWIECIE RZECZYWISTYM I WIRTUALNYM

Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym

pod redakcją
Anny Andrzejewskiej, Józefa Bednarka, Sylwii Ćmiel

Recenzja
dr hab. prof. UKSW Piotr Drzewiecki
ks. prof. zw. dr hab. Edward Jarmoch

Komitet wydawniczy
Magdalena Sitek – przewodnicząca
Krzysztof Jankowski – projekt okładki

Korekta
mgr Sławomir Koźlak

ISBN 978-83-62753-29-1

Józefów 2013
Wydawnictwo Wyższej Szkoły Gospodarki Euroregionalnej
im. Alcide De Gasperi
05-410 Józefów
ul. Sienkiewicza 2
tel./fax +48 022 789 19 03
www.wsge.edu.pl
wydawnictwo@wsge.edu.pl

Skład, łamanie, okładka
Agencja Reklamowa Jankowski.media.pl

Druk i oprawa
Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Reklamowe
GRYF Olsztyn

Spis treści

Wprowadzenie

W ostatnich latach przedmiotem zainteresowania wielu środowisk naukowych za granicą i w Polsce staje się, obok przestrzeni internetowej, także cyberprzestrzeń i świat wirtualny. Nowe możliwości korzystania z najnowszych technologii interaktywnych i mediów cyfrowych to efekt coraz bardziej innowacyjnych funkcji, zadań i potencjału tych urządzeń. Równolegle z ich możliwościami pojawiają się w sposób dynamiczny i powszechny nowe zagrożenia, wynikające nie tylko z przebywania w sieci, ale także z jej inspiracji. Te ostatnie to zazwyczaj tradycyjne zagrożenia i uzależnienia chemiczne, które występowały już wcześniej. Ich skutki są różnorakie, ale też coraz bardziej drastyczne, gdyż dotyczą już niemal każdej naszej działalności.

Aktywność nasza, zwłaszcza niepełnoletnich, jest przenoszona do świata wirtualnego. Ten jest wspaniały, ale nadmierne korzystanie z tych nowych możliwości cyberprzestrzeni i świata wirtualnego związane jest z licznymi pułapkami i niebezpieczeństwami, które pojawiają się bardzo dynamicznie i podstępnie, a ich skutki są jednym z największych wyzwań społecznych, edukacyjnych i profilaktycznych współczesnego świata. Każdy człowiek bez względu na jego wiek, płeć, zawód i miejsce zamieszkania itd. nie może być obojętny wobec tradycyjnych i nowych zagrożeń, zwłaszcza świata wirtualnego. Te zaś dotyczą przede wszystkim dzieci i młodzieży, ale także osób dorosłych, w tym starszych.

Autorzy poszczególnych tekstów zamieszczonych w tej książce podejmują te kwestie. Wskazano w nich na wiele nowych i jednocześnie różnorodnych patologii społeczno-wychowawczych, moralnych, poznawczo-intelektualnych, odnoszących się do zdrowia psychicznego i fizycznego, jak również wiele innych będących skutkiem przebywania najmłodszego pokolenia w cyberprzestrzeni lub z jej inspiracji, które - na co już wskazano - mogą być wyjątkowo niebezpieczne. Nie są one już pojedynczymi przypadkami, ani procesem, a tworzą - co podkreślają liczni badacze, ta że Autorzy zamieszczonych w książce tekstów - masowe zjawisko o zasięgu globalnym i niezwykle dynamicznym charakterze. Ich liczba i zakres, podobnie jak nowe możliwości technologii informacyjno-komunikacyjnych, ich niebezpieczeństwa oraz tendencje rozwojowe rosną w tempie niemalże wykładniczym i przyczyniają się w istotnym stopniu do ich upowszechnienia.

Zagrożenia patologiczne w świecie wirtualnym dotyczą zwłaszcza dzieci i młodzieży, a więc uczniów. Należy zatem dodać, że ich bezpieczeństwo w sytuacjach kryzysowych i ekstremalnych jest dużym wyzwaniem dla badań, studiów, oświaty, edukacji, profilaktyki, prewencji oraz diagnozy i terapii. Wyzwania te, w kontekście zapewnienia bezpieczeństwa uczniom, co akcentują Autorzy tekstów, pojawiają się także przed każdą rodziną i szkołą oraz innymi placówkami oświatowo-wychowawczymi. Ten nie zgłębiony obszar patologii w świecie wir-

tualnym będących skutkiem dynamicznego rozwoju interaktywnych technologii i mediów cyfrowych staje się przedmiotem badań coraz liczniejszych analiz i refleksji pedagogicznych.

Badacze tej problematyki, głównie zagraniczni, od ponad dziesięciu lat podejmują te kwestie. Niestety, są to opracowania cząstkowe, pojawiające się w specjalistycznych czasopismach, a zatem krąg oddziaływań publikacji i doniesień naukowych z najnowszymi wynikami badań jest ograniczony i nie obejmuje swym zasięgiem adresatów: wychowawców, nauczycieli, pedagogów, a więc szkoły itp. Najnowsze wyniki badań tych zjawisk nie docierają także do osób dotkniętych patologiami w sieci i innymi zagrożeniami oraz ich najbliższych środowisk wychowawczych, jakim jest rodzina, także rodzina zastępcza.

Chodzi także o ich przydatność w szkołach i w instytucjach oraz organizacjach zajmujących się wyrównywaniem szans edukacyjnych, realizujących powszechne, alternatywne programy edukacyjne działań profilaktycznych i terapeutycznych, skierowane do uczniów oraz do grup i osób zagrożonych wykluczeniem i marginalizacją.

Pracownicy naukowo-dydaktyczni, prowadzący badania w tej tematyce, podejmują niezmiernie ważkie, nowe i jednocześnie bieżące oraz perspektywiczne kwestie dotyczące różnych aspektów patologii w wirtualnym świecie. Czynią bardzo ciekawe, rzetelne, przydatne i wnikliwe analizy w kontekście podstaw teoretycznych, przyjętych założeń metodologicznych i przeprowadzonych badań, jak i otrzymanych wyników. Przedstawione treści mają charakter teoretyczno-empiryczny, co jest szczególnie cenne w sytuacji związanej z eksplozją nowych możliwości i zagrożeń świata wirtualnego.

Są to teksty interesujące poznawczo i mają walor porządkujący. Podejmowane przez Autorów problemy mają nie tylko duże znaczenie dydaktyczne i wychowawcze, ale także profilaktyczne i diagnostyczne. Przedstawione teksty są interdyscyplinarne i cechuje je wielostronne ujęcie złożonych problemów z pogranicza wielu dyscyplin naukowych. Ważnym ich walorem przedstawionych tekstów jest umiejętne łączenie dotychczasowej teorii, koncepcji i hipotez z coraz bogatszą i niekontrolowaną praktyką. Jest to istotna zaleta książki aspirującej do miana podręcznika akademickiego.

Należy podkreślić, iż problemy związane z tradycyjnymi i nowymi zagrożeniami są w niewystarczającym jeszcze stopniu rozpoznane na gruncie nauk społecznych, humanistycznych, zwłaszcza pedagogicznych. Mimo przeprowadzenia licznych kompleksowych i jednocześnie interdyscyplinarnych badań diagnostycznych w tym zakresie, uwzględniających negatywne skutki dla człowieka dotkniętego zagrożeniami ze strony cyberprzestrzeni, problematyka podejmowanych patologii w dalszym ciągu jest w niewystarczającym stopniu upowszechniana i nagłośniona. Warto zatem przedstawić obecnie tworzoną klasyfikację tych nowych, coraz lepiej identyfikowanych zagrożeń świata wirtualnego. Mają one bezpośredni i pośredni wpływ na powstawanie patologii związanych z zachowaniami

i postawami osób, zwłaszcza niepełnoletnich, uzyskiwanymi przez nich wynikami w szkole, stanem zdrowia psychicznego i fizycznego, a w końcu konfliktem z uznawanymi wartościami i funkcjonującym prawem.

Dotychczasowe analizy i badania pozwalają stwierdzić, że systematycznie poszerza i wzbogaca się klasyfikacja różnorodnych zagrożeń. Do poszczególnych ich obszarów można zaliczyć konkretne zagrożenia: 1) zagrożenia dla zdrowia psychicznego i fizycznego, obejmujące różnorodne choroby oraz dolegliwości z tym związane; 2) zagrożenia moralne dotyczące m.in. cyberpornografii, prostytucji w sieci, cyberpedofilii, cyberseksu, sekstingu; 3) zagrożenia społeczno-wychowawcze związane m.in. z cyberbullyingiem (przemocą i agresją w sieci), hazardem w sieci, Second Life, sektami w świecie wirtualnym, handlem żywym towarem i organami; 4) zaburzenia kontaktów interpersonalnych, zagrożenia substancjami chemicznymi, do których zaliczyć można: bigoreksję, narkotyki w sieci, napoje energetyzujące, pigułki gwałtu, dopalacze itp.; 5) infoholizm (nazywane też sieciohilizmem netoholizmem) i gry komputerowe powodujące różnorodne konsekwencje zdrowotne, zwłaszcza psychiczne. Wybrane z powyższych zagrożeń zostały przedstawione w książce. Ponadto występuje jeszcze cały blok cyberprzestępczości, a więc zagrożeń teleinformatycznych będących przedmiotem częściowych rozważań w tej książce.

W kontekście tych zagrożeń znaczenia nabiera diagnoza, profilaktyka i terapia związanych z nimi patologii społecznych obejmująca: funkcje i zadania rodziny, rolę szkoły, zadania innych instytucji oświatowo-wychowawczych, działalność różnorodnych poradni, fundacji i organizacji oraz działania w sytuacjach kryzysowych.

Celem tego opracowania jest analiza wyników badań, doświadczeń i refleksji pedagogicznej dokonana przez przedstawicieli różnorodnych środowisk i instytucji. Analiza ta dotyczy przyczyn, przebiegu (rozwoju), skali (zasięgu) nowych identyfikowanych zagrożeń w postaci różnorodnych patologii związanych z najnowszymi interaktywnymi technologiami, wyjątkowo niebezpiecznymi dla człowieka, zwłaszcza dzieci i młodzieży. Wskazuje ona także na działania edukacyjne i profilaktyczne mające na celu kształcenie i doskonalenie kompetencji społeczno-komunikacyjnych i medialno-informacyjnych w kontekście ww. zagrożeń.

Analizy różnych obszarów i aspektów zagrożeń zamieszczono w dwóch książkach stanowiących spójną całość pt. „Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym". Są nimi:

1. Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym.
2. Wybrane patologie społeczno-wychowawcze w cyberprzestrzeni.

Podejmowane w kolejnych rozdziałach książki problemy zasługują na wyjątkową uwagę ze względu na kwalifikacje i doświadczenie Autorów. Są to osoby nie tylko z wielkimi osiągnięciami i ważnymi kompetencjami naukowo-badawczymi i doświadczeniem, ale także młodzi nauczyciele akademiccy oraz inne osoby mające za sobą także bogate doświadczenia w działalno-

ści edukacyjnej, diagnostycznej, profilaktycznej i terapeutycznej. Rozważane w książce treści mają charakter uniwersalny i globalny, i dotyczą głównie zachowań ryzykownych, a nawet ekstremalnych. Związane są z przemianami, głównie cywilizacyjnymi i informatycznymi, a także ich problemami, dylematami oraz konsekwencjami - dramatycznymi czy nawet tragicznymi. Powodem tego stanu rzeczy jest – jak wskazuje większość Autorów tekstów - nieświadome, nadmierne, niekontrolowane, nieodpowiedzialne, nieracjonalne i nierozsądne przebywanie dzieci i młodzieży w cyberprzestrzeni i świecie wirtualnym. Te ostatnie, związane z przestrzenią internetową, stają się substytutem świata realnego.

Przydatność książki w kształtowaniu nowej świadomości społecznej uczniów (dzieci i młodzieży) oraz osób dorosłych (m.in. nauczycieli, pedagogów, opiekunów i rodziców, ale także nauczycieli akademickich – badaczy) jest szczególna. Kształtowanie wiedzy i świadomości rodziców na temat zagrożeń w cyberprzestrzeni może znacznie przyczynić się do zmniejszenia skali różnorodnych patologii, zagrożeń lub uzależnień u dzieci i młodzieży, a także u samych rodziców. Potrzeba kształtowania niezwykle ważnych kompetencji społeczno-komunikacyjnych i informacyjno-informatycznych zostaje w sposób normatywny przedstawiona w licznych dokumentach formalno-prawnych.

Przedstawione treści pozwolą na refleksję i przemyślenia rodzicom, nauczycielom, pedagogom, psychologom, lekarzom, psychiatrom, prawnikom, medioznawcom i przedstawicielom innych dyscyplin naukowych, których przedmiotem badań są i mogą być zagrożenia mediów cyfrowych i technologii interaktywnych. Zadania w tym zakresie dotyczą zarówno aktywności i spędzania czasu wolnego przez niepełnoletnich, ale i przez dorosłych, będących także nauczycielami oraz pedagogami. To ich postawa, związana jest z niedostateczną odpowiedzialnością za opiekę i wychowanie najmłodszego pokolenia, na które w cyberprzestrzeni czyha wiele pułapek. Dzięki celowej i odpowiedzialnej postawie dorosłych najmłodsze pokolenie w większym stopniu będzie bezpieczne i odpowiedzialne w przejawianiu różnorodnych form aktywności w cyberprzestrzeni i świecie wirtualnym z pełnym respektowaniem obowiązujących w nich zasad.

To rodzice i opiekunowie, będący także pedagogami i nauczycielami w sposób szczególny potrzebują wiedzy na temat powstawania różnorodnych zagrożeń związanych z cyberprzestrzenią oraz wiedzy na temat profilaktyki w tym zakresie. Należy dodać, iż każda edukacja, kształcenie i profilaktyka, bez względu na poziom i kierunek działalności, musi uwzględniać przyszłe potrzeby społeczno-wychowawcze i informacyjno-informatyczne.

Książka ta, o charakterze edukacyjnym, resocjalizacyjnym i profilaktycznym, kierowana jest do studentów i nauczycieli akademickich, uczelni o charakterze społecznym i humanistycznym, zwłaszcza pedagogicznym, a także innych zajmujących się naukami związanymi z wychowaniem, a także profilaktyką, resocjalizacją, prewencją. Niektóre z nich wskazują na możliwości wdrożenia do praktyki kształceniowej i wychowawczej pewnych rozwiązań edukacyjnych, profilaktycz-

nych, merytorycznych, metodycznych, organizacyjnych, logistycznych, prawnych i innych, które wynikają z najnowszych dokumentów normatywnych obowiązujących w Polsce i UE.

Anna Andrzejewska
Józef Bednarek
Sylwia Ćmiel

Józef Bednarek

NOWE WYZWANIA MEDIÓW CYFROWYCH W SPOŁECZEŃSTWIE WIEDZY

Wstęp

Cyberprzestrzeń i świat wirtualny będące nowymi wytworami najnowszych interaktywnych technologii informacyjno-komunikacyjnych i mediów cyfrowych stwarzają wiele nowych wyzwań. Są one właściwe dla każdej fali rozwoju społecznego, a wiec w pierwszej kolejności społeczeństwa rolniczego, następnie społeczeństwa przemysłowego, a ostatnio także społeczeństwa informacyjnego, określanym coraz częściej społeczeństwem wiedzy[1]. Fale te mają w interdyscyplinarnej literaturze naukowej liczne teorie i koncepcje, a wyniki najnowszych badań prowadzonych w Polsce i za granicą wskazują na inne od poprzednich funkcjonowanie oraz aktywność w nim człowieka. Uwaga ta dotyczy także w sposób szczególny nowego społeczeństwa nadzorowanego. Przyczyną tych nowych przemian i jednocześnie wyzwań są nowe możliwości mediów cyfrowych i interaktywnych technologii informacyjno-komunikacyjne, a te skłaniają do licznych refleksji pedagogicznych i doskonalenia innowacyjnych rozwiązań społeczno-edukacyjnych.

Celem analiz jest przedstawienie wybranych wyzwań, stanowiących szanse i zagrożenia, człowieka w społeczeństwie wiedzy.

Przedmiotem rozważań uczyniono:

1. Znaczenie i miejsce nowych wyzwań mediów, technologii i przemian społeczno-edukacyjnych;

2. Budowanie społeczeństwo wiedzy jako fali największych przeobrażeń funkcjonowania człowieka.

Poniżej przedstawiono ich szerszą analizę.

1. Znaczenie i miejsce nowych wyzwań mediów, technologii i przemian społeczno-edukacyjnych

Analiza nowej roli wyzwań powodowanych przez media i technologie jest niezbędne do wskazania gwałtownych, powszechnych, wielostronnych i globalnych przemian społeczno-edukacyjnych każdej działalności i aktywności człowieka. Ich wyszczególnienie i krótka analiza są ważne ze względu na wielowymiarowy kontekst ich analiz, odnoszący się do jednostki, grup społecznych, jak i społeczeństwa światowego. Mają one zatem wymiar jednostkowy, zespołowy, lokalny, regionalny i globalny. Ich

1) Podstawą przygotowania tekstu są badania prowadzone w ostatnich latach i zamieszczone w książkach napisanych przez autora i pod jego redakcją. J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu,* Wyd. Nauk. PWN, Warszawa 2012; *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli,* Wyd. WSP TWP, Warszawa 2010; A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*. Wyd. Akademickie „Żak", Warszawa 2009 i in. oraz najnowsze dokumenty normatywne wydane w UE i Polsce.

kontekst jest zarówno teoretyczny, badawczy i empiryczny. Interdyscyplinarny - ponieważ dotyczą wszystkich obszarów badań, wiedzy, informacji i działalności człowieka, począwszy od zabawy i edukacji najmłodszego pokolenia, poprzez pracę i każdą inną aktywność, a na wypoczynku i czasie wolnym osób starszych kończąc.

Zasięg tych procesów staje się coraz szerszy i stają się one jednym z najważniejszych filarów przemian ustrojowo-politycznych, społeczno-ekonomicznych i kulturalnych oraz duchowych. Konsekwencją ww. przemian są szybkie i różnorodne zmiany we wszystkich wielowątkowych obszarach życia człowieka i społeczeństw na każdym kontynencie. Można nawet stwierdzić, że po raz pierwszy mamy do czynienia z planetarnymi przemianami, a ich społeczna świadomość nowych szans i zagrożeń jest jeszcze na niskim poziomie. Analizowany przedmiot był i jest przedmiotem wielu badań naukowych[2]. Ich szerszy kontekst obejmuje nie tylko środowisko osób niepełnosprawnych, ale także uczniów zdolnych i twórczych[3].

Do głównych przesłanek wskazujących na nowe znaczenie i miejsce wyzwań mediów cyfrowych, interaktywnych technologii oraz przemian społeczno-edukacyjnych należy zaliczyć następujące:

1. Naukowe – wzbogacenie teorii i praktyki edukacyjnej, zwłaszcza kształcenia ustawicznego oraz modyfikacja dotychczasowych, tradycyjnych rozwiązań oświatowych i komunikacyjnych, w których w coraz większym stopniu stosuje się powszechnie wdrażane media cyfrowe i interaktywne technologie informacyjne. Można zakładać, że dalsze różnorodne badania we wszystkich obszarach i dziedzinach, zwłaszcza empiryczne, zarówno ilościowe, jak i jakościowe, także w sieci, nad nowymi szansami i wyzwaniami wynikającymi z dynamicznego rozwoju najnowszych technologii zintensyfikują podejmowane już działania nad celowym, odpowiedzialnym, bezpiecznym i skuteczniejszym wykorzystaniem coraz bardziej dostępnych mediów cyfrowych i interaktywnych technologii informacyjno-komunikacyjnych służących każdemu człowiekowi.

Przesłanki te mają charakter uniwersalny, gdyż dotyczą właśnie nauki i prawdy. Te zaś dotyczą nie tylko przemian cywilizacyjno-informacyjnych ku przyszłości, ale dążenia ludzkości do bardziej szczęśliwego, wygodnego i zasobnego życia jednostek. Nowym przedmiotem badań muszą być zatem nie tylko wyzwania, ale i szanse oraz wyzwania mediów, technolo-

2) Zob. M. Tanaś, *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Wyd. Akademickie „Żak", Warszawa 1997; M. Tanaś (red.), *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, MIKOM, Warszawa 2005; M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ środki informacyjne i media*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Warszawa-Kraków 2004; M. Tanaś (red.), (2007) *Kultura i język mediów*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Kraków i in.

3) Łaszczyk J., *Komputer w kształceniu specjalnym: wybrane zagadnienia,* WSiP, Warszawa 1998; J. Łaszczyk, M. Jabłonowska, (red.), *Uczeń zdolny wyzwaniem dla współczesnej edukacji*, APS, Warszawa 2008; J. Łaszczyk, *Filozofia i pedagogika twórczości – główne problemy, zasadnicze rozstrzygnięcia,* Wyd. Universitas Redeviwa, Warszawa 2011.

gii i przeobrażeń społecznych i ich różnorodnych skutków[4]. Problematyka ta jest też przedmiotem Ogólnopolskiego Seminarium Badawczego w Ustroniu pod kierownictwem naukowym prowadzonym przez prof. F. Szloska z APS w Warszawie[5]. Przedmiotem tych nowych badań był także zainteresowany prof. S. M. Kwiatkowski, były dyrektor Instytutu Badań Edukacyjnych[6].

2. Cywilizacyjne – związane z przemianami i przemieszczaniem się cywilizacyjnych fal, głównie ustępowaniem fali industrialnej i nadchodzeniem fali już nieinformacyjnej, ale wiedzy, istotnym wzrostem znaczenia wiedzy (informacji) w procesie globalizacji oraz z wejściem Polski do Unii Europejskiej. Media będące podstawą funkcjonowania społeczeństwa już nie tylko informacyjnego - ale co ważniejsze - wiedzy. Stają się one trwałym elementem funkcjonowania każdej rodziny i innych instytucji edukacyjnych, aktywności społeczno-zawodowej, kultury i wypoczynku. One też dokonały największego przełomu w rozwoju cywilizacyjnym - żadne inne wydarzenie w przeszłości, w tak istotnym stopniu i tak szybko nie wpłynęło na życie, edukację i pracę ludzi na całym świecie. Można stwierdzić, że dziś nie ma odwrotu od cyfrowej cywilizacji.

3. Informacyjne - ich istota wiąże się z potrzebą natychmiastowej dostępności za pośrednictwem mediów cyfrowych do wiedzy (informacji) ogólnej i specjalistycznej stającej się coraz silniejszym wyznacznikiem postępu, rozwoju społeczno-ekonomicznego i statusu każdego człowieka. Dostęp do wiedzy (danych) i możliwości jej przetwarzania oraz upowszechniania determinują społeczne i ekonomiczne powodzenie jednostki oraz jej rozwój i kształcenie[7]. Umożliwiają bowiem ustawiczne doskonalenie kwalifikacji

4) T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Technologie edukacyjne – tradycja, współczesność, przewidywana przyszłość,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2011; T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, t. 1 i 2, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2011; T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Technologie edukacyjne w wymiarze praktycznym*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2011 i in.

5) Zob. F. Szlosek (red.), *Badanie, dojrzewanie, rozwój, (na drodze do doktoratu). Wybrane aspekty badań komparatystycznych: założenia metodologiczne i analizy porównawcze,* Wyd. IET, APS, Warszawa-Radom, 2011. Zob. inne pracowania pod tym tytułem, będące wynikiem działalności Ogólnopolskiego Seminarium Badawczego pod kierownictwem naukowym prof. dr hab. F. Szloska, realizowanego od wielu lat, także z aktywnym udziałem badaczy z Ukrainy.

6) S. M. Kwiatkowski, *Kształcenie zawodowe w systemie szkolnym*, [w:] T. Lewowicki (red.), *Gorące problemy edukacji w Polsce. Ekspertyzy i opinie,* Komitet Nauk Pedagogicznych PAN, WSP ZNP, Warszawa 2007. St. M. Kwiatkowski, M.B, Kamiński M.B. (red.), *Knowledge café for intellectual entrepreneurship: wiedza, przedsiębiorczość, bogactwo*, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego, Warszawa 2006; S. M Kwiatkowski, A. Bogaj, B. Baraniak. (red.), *Pedagogika pracy,* Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

7) W. Breński, *Internet jako źródło poszukiwania pracy wśród studentów Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego* [w:] S. Partycki (red.) *Społeczeństwo sieci - gospodarka sieciowa w Europie Środkowej i Wschodniej*. Wydawnictwo KUL, tom 1, Lublin 2011.

ogólnych i specjalistycznych. Obecnie rośnie znaczenie informatycznego zarządzania różnorodnością, a więc nowoczesne podejście do właściwego wykorzystania potencjału ludzi dzięki dostrzeganiu i docenianiu różnorodnych doświadczeń, wiedzy, umiejętności, predyspozycji, stylów pracy.

4. Komunikacyjne - obecnie mamy piąty, największy i najważniejszy przełom edukacyjny, łączący się z mediami interaktywnymi, Internetem, telewizją cyfrową, telefonią komórkową. Wcześniejsze dotyczyły języka, pisma, druku i audiowizji. Te urządzenia cyfrowe zapewniają nie tylko multimedialną i komunikacyjną łączność i kontakty społecznościowe, ale także globalny zasięg połączony z interakcyjnością. Cechy te mają wpływ na nową siłę każdego przekazu, sugestywność każdego podmiotu będącego twórcą i odbiorcą informacji, ale też oddziaływań społeczno-wychowawczych.

5. Informatyczne - wyrażają się w dynamicznym rozwoju mediów interaktywnych i coraz doskonalszych technologii, które stają się powszechnymi narzędziami współczesnej edukacji, zwłaszcza doskonalenia ogólnego i zawodowego oraz zdobywania nowych kompetencji informatyczno-medialnych. To dzięki nowym rozwiązaniom technologii i techniki cyfrowej człowiek w każdym miejscu będzie mógł korzystać z możliwości „wirtualnego uniwersytetu światowego" i dostępu do niemalże wszystkich środowisk naukowych, cyfrowych bibliotek i baz danych. Obecnie nowe rozwiązania w zakresie technologii informatycznych, tzw. chmurowe usługi (korzystanie z oprogramowania i systemów operacyjnych *online*), stworzą do 2015 roku prawie 14 milionów nowych miejsc pracy na całym świecie[8].

6. Społeczne - zmienia się tradycyjna struktura społeczna i jej funkcje nakładają na siebie elementy słowa mówionego i drukowanego oraz cyfrowości i interakcyjności. Tworzą one cyberprzestrzeń i świat wirtualny, rózniież systemy automatyki i robotyki, a dostęp do technologii informatycznych pozwala na doskonalenie kwalifikacji studentów i pracowników poprzez innowacyjne rozwiązania. Dla każdego społeczeństwa jest to nie tylko wielkie wyzwanie, ale też wielka szansa i wyjątkowe zagrożenia związane chociażby z nowymi zjawiskami w cyberprzestrzeni. Pojawiają się nowe tendencje związane z kształceniem dla przyszłości, globalizacją i „otwartością" świata. Obecnie mamy do czynienia ze społecznością Internetu, pokoleniem SMS-ów i MMS-ów. Ludność staje się globalnym społeczeństwem bioeksperymentów, biomechaniki i bioinżynierii, inżynierii genetycznej, automatyki, robotyki. Jednocześnie obserwujemy rozwój nowej formy i nowej jakości funkcjonowania ludzkości w skali globalnej – społeczeństwo nadzorowane i kontrolowane.

7. Ekonomiczne - coraz więcej jest osób w edukacji i pracy, w tym także realizacji różnorodnych usług informacyjno-komunikacyjnych, telepracy, e-usług, niestandardowych formach zatrudnienia, które zmieniają filozofię dotychczasowego kształcenia. Dotyczy to uczniów, studentów

8*) Raport Cloud Computug's Role In Job Creation*, firma IDC na zlecenie Microsoft, 2012.

i doskonalenia zawodowego w przygotowaniu ich do innowacyjnej pracy w gospodarce cyfrowej, opartej na nowych unijnych i krajowych ramach kwalifikacji zawodowych. Powstają nowe specjalności i specjalizacje związane z mediami cyfrowymi i technologiami informatycznymi, a także działalnością różnorodnych instytucji o takim charakterze. Zmieniają one naturę, organizację i przebieg pracy oraz doskonalenie różnorodnych kompetencji. Nie można już przygotować nowoczesnych kadr dla przyszłego rynku pracy z pominięciem najnowszych mediów i technologii. Warto dodać, że równolegle bardzo szybko zanikają stare i tradycyjne zawody i specjalności związane z rolnictwem i przemysłem. Powstają nowe miejsca bardziej inteligentnej pracy, wymagające nowych kwalifikacji i kompetencji informacyjno-informatycznych i komunikacyjno-medialnych. To one mają największy wpływ na wytwarzanie produktu krajowego brutto, formę i rodzaj zatrudnienia, strukturalne bezrobocie, giełdę światową i pozycję instytucji medialnych i informacyjnych, ale jednocześnie powodują wykluczenie już nie tylko społeczne, ale i cyfrowe, brak pracy dla osób bez odpowiedniego przygotowania zawodowego.

8. Profilaktyczne - obszar ten w niewystarczającym stopniu jest realizowany przez szkoły i inne placówki oświatowo-wychowawcze oraz pełniące tego typu funkcje. Należy podkreślić, że treści związane z analizowanymi zagadnieniami nie są też w dostatecznym stopniu uwzględnione w nowych podstawach programowych kształcenia w szkołach obowiązujących od 1.09.2009 roku. Należy dodać, że świadomość problematyki nowych zagrożeń i uzależnień dzieci i młodzieży jest zbyt niska, a działalność instytucji profilaktycznych, ze względów formalno-prawnych, w tym zakresie jest znikoma[9].

Ta nowa problematyka może i powinna być uwzględniona w edukacji prawnej gimnazjalistów oraz działalności profilaktycznej instytucji w ramach działań o takim samym charakterze. Dotyczy to także szkolenia pełnomocników ds. ochrony cyberprzestrzeni, racjonalizacji programów kształcenia na uczelniach wyższych oraz kadry urzędniczej, a także prowadzonych kampaniach społecznych o charakterze edukacyjno-prewencyjnym skierowanych do dzieci i młodzieży, rodziców i nauczycieli[10].

Wśród tych i jeszcze innych przesłanek należy zwrócić szczególną uwagę na znaczenie ich wymiaru pedagogicznego. Każdy nauczyciel, pedagog, wykładowca, kierownik czy przełożony ma większe możliwości kształtowania postaw, wiadomości społecznej, doskonalenia umiejętności i przekazywania wiedzy. Także uczeń coraz częściej korzysta z dostępu

9) E. Krzyżak-Szymańska, A. Szymański, *Profilaktyka nowych uzależnień wśród dzieci i młodzieży. Zarys problematyki,* Wydawnictwo Uczelniane GWSH im. W. Korfantego, Katowice 2012.

10*) Polityka bezpieczeństwa cyberprzestrzeni RP*, MAiC, wrzesień 2012; zob. też *Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni Rzeczpospolitej Polskiej na lata 2011 – 2016*, wersja 1.1. MSWiA, Warszawa 2010.

do nowych źródeł wiedzy. Wszystko dzieje się w warunkach wyjątkowej konkurencji. Niepokojącym zjawiskiem jest to, że następuje spadek prestiżu tradycyjnych rozwiązań samokształceniowych. Zmienia się dotychczasowy autorytet mistrza i mentora, rośnie znaczenie mediów cyfrowych, technologii informatycznych i aplikacji multimedialnych przydatnych w doskonaleniu kwalifikacji. Powstały nowe uczelnie kształcące specjalistów do spraw oddziaływania mediów, a w już istniejących wprowadzono nowe bardzo zawężone specjalności i specjalizacje z nimi związane. Doskonalone są założenia, przebieg i organizacja edukacji na odległość, tradycyjna biblioteka, stając się instytucją multimedialną, pełni funkcje informacyjno-medialne. Konsekwencją tych wszystkich przemian jest rozwój kształcenia multimedialnego i edukacji zdalnej, mających genezę w nauczaniu poglądowym, edukacji medialnej oraz idei przyswajania wiedzy i umiejętności w sposób aktywny (przez przeżywanie i działanie) i ustawiczny[11]. W tym kontekście nowego wymiaru nabiera edukacja informatyczna[12].

Nie mniej ważne są przesłanki dydaktyczne, wyrażające się w istotnej zmianie miejsca i roli nauczyciela (nauczyciela akademickiego) we współczesnej szkole (uczelni), której charakter się zmienia. W sposób szczególny cyfrowej szkoły, której cele i treści oraz realizacja programu kształcenia, zgodnie z jej założeniami, ulegają istotnym przemianom. Oddziaływanie pedagogiczne nauczyciela zostaje wzbogacone o nowe źródła wiedzy, w tym także o e-podręcznik. Natychmiastowy dostęp do nich stwarza dla wszystkich niespotykaną wcześniej możliwość weryfikacji kompetencji nauczyciela przez ucznia. W czasie przygotowywania i prowadzenia zajęć dydaktycznych nauczyciel korzysta z najnowszych technologii, tym samym wychodzi poza swoje kompetencje specjalistyczne związane z nauczanym przedmiotem, stając się jednocześnie dydaktykiem multimedialnym. W istotnym stopniu zmienia się metodyka prowadzenia zajęć i samodzielnej pracy umysłowej (zdobywania wiedzy) zarówno nauczyciela, jak i ucznia, których relacja z wertykalnej przeistacza się w horyzontalną, z silnie zaznaczoną pozycją tego ostatniego.

Ponadto wiele dokumentów normatywnych Unii Europejskiej sankcjonuje potrzebę kształcenia nowych kompetencji społeczno-komunikacyjnych i medialnych poszczególnych grup zawodowych. Poza tym jest wiele innych przesłanek. Są nimi m.in. antropologiczno-kulturowe, psychologiczne, socjologiczne, polityczne, ekopolityczne, prawne, ideologiczne, ustrojowe, kulturalne, religijne (światopoglądowe), narodowościowe, etyczno-moralne, zdrowotne, diagnostyczne, terapeutyczne, technologiczne, medialne. Przesłanki te mogą mieć wymiar jednostkowy,

11) Zob. D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
12) K. Wenta, E. Perzycka (red.), *Edukacja informatyczna: neomedia w społeczeństwie wiedzy*, ZAPOL, Szczecin 2009.

grupowy, lokalny, regionalny, światowy a nawet wszechświatowy.

Dokonując analizy przydatności mediów we współczesnych przemianach, warto jeszcze zwrócić uwagę na nowe i jednocześnie różnorodne zastosowania najnowszych technologii w licznych obszarach i podobszarach zarządzania procesami kształcenia i sama uczelnią. Technologie te tworzą nową przestrzeń internetową, pozwalającą na realizację wielu tradycyjnych i nowych zadań w środowisku, nie tylko edukacyjnym, ale i społeczno-politycznym, czyniąc w nich proces zarządzania sprawniejszym, skuteczniejszym, szybszym i bardziej racjonalnym. Te nowe wartości dotyczą zarówno przyjmowanych strategii i ich realizacji, projektowania organizacyjnego w strukturze statycznej, jak i dynamicznej, motywowania studentów i kadry naukowo-dydaktycznej do osiągania wyższych wyników, a także i ich kontroli.

W analizowanych procesach, bez względu na wielowiekowe obyczaje i tradycje, różnorodne uwarunkowania, przyjmowane style zarządzania, poszukuje się najsprawniejszych metod i technik zarządzania organizacjami. Obecnie w społeczeństwie już nie tylko informacji, ale i wiedzy, w pełni docenia się przydatność najnowszych interaktywnych technologii, rozwijających się w tempie wykładniczym. Teza ta ma uzasadnienie w licznych teoriach, koncepcjach i hipotezach naukowych[13]. Autorzy licznych środowisk naukowo-badawczych, w kraju i na świecie, w prowadzonych badaniach w pełni doceniają zastosowania najnowszych rozwiązań informacyjno-informatycznych i różnorodnych oprogramowań (aplikacji) w obszarach nowoczesnego zarządzania, w którym także w pełni uwzględnia się nowe cele, wynikające z nich permanentne zmiany organizacyjne oraz najnowsze technologie. Dotyczą one zarządzania tradycyjną produkcją, działalnością pomocniczą wewnętrzną i zewnętrzną, jak i rozwojem nowoczesnej infrastruktury, doskonaloną polityką kadrową, a także dynamicznym rozwojem wszystkich obszarów wiedzy.

Z funkcjonujących systemów edukacyjnych wynikają liczne cele i problemy naukowo-badawcze. Ostatnie kilkadziesiąt lat rozwoju społecznego charakteryzuje się nowymi obszarami badawczymi dotyczącymi istoty współczesnej cywilizacji humanistycznej, bliskich i dalekich celów wychowania i kształcenia. Najnowsze media wg Neila Postmana zmieniły definicje „rzeczywistości", „faktu", „poznania", „prawdy", „inteligencji", „pamięci" czy „mądrości" – wszystkich ważnych dla naszego rozwoju słów"[14].

W kontekście nowych wyzwań i przemian informacyjno-komunikacyjnych należy podkreślić, że zarówno nauczyciel, pedagog jak i badacz nie może być wyalienowany od szans i zagrożeń cyberprzestrzeni, będącej największym obszarem obecnej aktywności uczniów i wychowanków, przebywających w nim dłużej niż w szkole.

13) W. Breński, Natura ludzka w poglądach Ericha Fromma [w:] E. Jarnoch (red.), *Społeczne problemy człowieka*, Wydawnictwo Akademii Podlaskiej w Siedlcach, Siedlce 2008.
14) N. Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, PIW, Warszawa 2005, s. 20-21.

2. Budowanie społeczeństwa wiedzy jako fali największych przeobrażeń funkcjonowania człowieka

Pojęcie społeczeństwa informacyjnego zostało wprowadzone przez ekonomistów i socjologów z zamiarem scharakteryzowania nowego statusu ogólnoludzkiej społeczności. Do desygnatów pojęcia społeczeństwa informacyjnego można zaliczyć wiele wymiarów. M. Goliński wymienia m.in.: 1) edukację, której desygnatami są wzrost wykształcenia jako czynnika konkurencyjnego na rynku pracy, wzrost formalnego poziomu wykształcenia społeczeństw, 2) pracę/zatrudnienie; wzrost zatrudnionych przy przetwarzaniu informacji w liczbie zatrudnionych ogółem i wzrost roli zatrudnionych przy przetwarzaniu informacji, 3) produkcję, a w niej: rozwój sektora ICT, wzrost znaczenia ICT dla funkcjonowania pozostałych branż, wzrost wydatków inwestycyjnych na ICT, serwicyzacja gospodarki, 4) kulturę, cechującą się globalizacją kulturową, renesansem tożsamości lokalnych, nowymi formami ekspresji artystycznej, wykorzystującymi techniki informacyjne; 5) sieciowość, dla której charakterystyczne są: sieć jako model współczesnego społeczeństwa i powstanie społeczności wirtualnych[15].

Społeczeństwo wiedzy, podobnie jak wcześniej społeczeństwo informacyjne i cywilizacja informatyczna, musi nie tylko skłaniać do refleksji, ale wymaga też badań i przyjmowania licznych strategii rozwojowych, a w ich ramach wielowątkowych działań etapowych. Proces budowania tego społeczeństwa jest jednak stosunkowo krótki i obejmuje wiele mechanizmów i procedur. Uwarunkowania jego tworzenia są jednak bardzo złożone. Dotyczy to głównie gwałtownie rosnącej przestrzeni internetowej, która ze względu na różnorodność prezentowanych treści nie zawsze sprzyja tworzeniu bezpiecznego społeczeństwa wiedzy. Dokonując analizy interpretacji społeczeństwa informacyjnego, przekształcającego się w skali globalnej w społeczeństwo wiedzy, w pierwszej kolejności należy zwrócić uwagę na różnorodność interpretacji jego podstawowych definicji i pojęć.

Badacze wszystkich dyscyplin naukowych, uwzględniając stopień rozwoju informacyjno-informatycznego, uwarunkowania społeczno-ekonomiczne i wiele innych czynników wynikających z przyjmowanych podstaw teoretycznych i strategii badawczych, przedstawiają nie tylko odmienne definicje, ale także różnorodne aspekty, kategorie, kryteria, opisy i wskaźniki podstawowych pojęć. W wydanych ostatnio monografiach i innych opracowaniach podkreśla się znacznie szerszy kontekst informa-

15) M. Goliński *Społeczeństwo informacyjne – geneza koncepcji i problematyka pomiaru*, Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2011, Warszawa 2011, s. 31-31.

cji i jej społecznych aspektów[16], zaś w pozycjach wydanych we wcześniejszych latach, a dotyczących mediówakcentuje się rolę techniki i technologii[17], następnie informatyki[18] czy Internetu[19].

W historii świata miało miejsce kilka przełomowych wydarzeń, które wpłynęły na dzieje ludzkości i determinowały kolejne fazy jej rozwoju. Niewielu osobom było dane żyć i pracować w okresach transformacji, jednakże my, ludzie żyjący na przełomie XX i XXI w., jesteśmy świadkami przechodzenia ludzkości z formacji społeczeństwa przemysłowego do społeczeństwa ery informacyjnej. Od drugiej połowy lat 60. XX w. wielu socjologów oraz futurologów podejmowało próbę opracowania wizji nowego społeczeństwa, które miało zastąpić społeczeństwo przemysłowe. Tę nowo powstającą formację społeczną określano na początku tego wieku mianem społeczeństwa postindustrialnego, informatycznego, informacyjnego, globalnego, sieciowego, technologicznego bądź społeczeństwa wiedzy.

Idea budowy społeczeństwa informatycznego nie jest nowa. Ma ona korzenie w literaturze socjologicznej lat 60. i 70. XX w., kiedy zapowiadano zmierzch kapitalistycznej ery industrialnej i powstanie społeczeństwa „usług" lub „wolnego czasu". Społeczeństwo informacyjne miało być wersją postindustrializmu, ale równocześnie daleko przekraczać podstawowe zasady industrialne. Miało się ono rozwijać w kontekście społeczeństwa poprzemysłowego, opierając się głównie na rozwoju telekomunikacji.

Określenie „społeczeństwo informacyjne" powstało na przełomie

16) Zob. m.in.: Cz. Kupisiewicz, *Szkoła w XX wieku, Seria: Krótkie wykłady z pedagogiki,* Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2006; Cz. Kupisiewicz, Projekty *reform edukacyjnych w Polsce. Główne tezy i wpływ na funkcjonowanie szkolnictwa, Seria: Krótkie wykłady z pedagogiki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006; T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008; T. Lewowicki, B. Siemieniecki, *Media w edukacji, Szanse i zagrożenia*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008; M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ środki informacyjne i media*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Warszawa-Kraków 2004.

17) Zob. B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, t. 1 i 2, *dz.cyt.*; N. Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, PIW, Warszawa 2005; T. Goban-Klas, *Telekomunikacja a nowe media*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne*, Polskie Towarzystwo Współpracy z Klubem Rzymskim, Warszawa 1992; R. Borkowski, *Cywilizacja – technika – ekologia. Wybrane problemy rozwoju cywilizacyjnego u progu XXI wieku*, AGH, Kraków 2001; P. Sienkiewicz, P. Soliński A., *Implikacje społeczne i kulturalne rozwoju telekomunikacji*, KBN, Warszawa 1995; J. Lubacz (red.), *W drodze do społeczeństwa informacyjnego*, Instytut Problemów Współczesnej Cywilizacji, Warszawa 1999; T. Goban-Klass, *Powstanie i rozwój mediów. Od malowideł naskalnych do multimediów*, Akademia Pedagogiczna, Kraków 2001.

18) Zob. T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia telewizji i Internetu,* Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Kraków 2001; T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, *Społeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.

19) Zob. T. Zasępa (red.), *Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001; M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003; D. Barney, *Społeczeństwo sieci*, Wyd. Sic!, Warszawa 2008.

ww. lat w wyniku prac naukowców japońskich i amerykańskich. Określenia tego (w oryginale – Johoka Shakai) po raz pierwszy użył w 1963 r. japoński dziennikarz Tadlo Umesao. Termin ten zastosował w wizjonerskich publikacjach poświęconych teorii społeczeństwa informacyjnego. Naukowcy badający mechanizmy sterujące amerykańską gospodarką zauważyli, że właśnie społeczeństwo industrialne weszło w kolejną fazę rozwoju, którą nazwano społeczeństwem informacyjnym. W następnych latach zaczęto przewidywać wielką rolę elektroniki w nowej cywilizacji, opierając się na technologiach informatycznych. Wśród Japończyków nastała moda na produkcję towarów zawierających możliwości inteligentnego sterowania pracą, rezygnując tym samym z produkcji w gałęziach przemysłu wymagających dużo energii i surowców.

W najnowszym polskim raporcie dotyczącym społeczeństwa informacyjnego podkreśla się, że jednym z jego podstawowych problemów są umiejętności wykorzystywania przez obywateli Internetu, do podnoszenia kompetencji, poprawy jakości życia, szerszego uczestnictwa w życiu społecznym, twórczej ekspansji czy innowacyjności[20]. Nie bez powodu obecnie tak istotne jest znaczenie najnowszych mediów i technologii pozwalających na tworzenie wiedzy, jej przekaz i zastosowanie[21]. W raporcie M. Boniego „Polska 2030", w wyzwaniu szóstym „Gospodarka oparta na wiedzy i rozwój kapitału intelektualnego" podkreśla się nie tylko potrzebę uczenia się przez całe życie (*life-long learning*), ale również potrzebę uczenia się we wszystkich rolach życiowych (*life-wide learning*), a także to, że o innowacyjności polskiej gospodarki w 2030 r. zadecyduje obecna efektywność systemu edukacyjnego. „Zaskakujące, że premia za edukację w Polsce wciąż wyraźnie rośnie. Wynika to przede wszystkim z rosnącego wskutek przemian technologicznych zapotrzebowania na osoby wykwalifikowane na rynku pracy"[22]. Akcentuje się również, iż „Każdy uczeń powinien mieć własny projekt doskonalenia osobistego, który planując cele edukacyjne zarówno w sferze kompetencji poznawczych, jak i kluczowych postaw, szanuje osobisty rytm uczenia się"[23].

Warto zwrócić uwagę na udział sektora produkcji wysokiej technologii i sektora usług opartych na wiedzy, w ogólnej liczbie pracujących. W dużym stopniu wykorzystuje się wysoko wykwalifikowane kadry, poziom innowacyjności i konkurencji jest także wysoki. W 2007 r. w Szwecji i Norwegii ponad połowa ogółu pracujących pochodziła z sektora produkcji wysokiej technologii lub sektora usług opartych na wiedzy, czyli gałęzi gospodarki w największym stopniu wykorzystujących zdobycze współczesnej nauki i tech-

20*) Społeczeństwo informacyjne w liczbach – 2009*, MSWiA, Warszawa 2009, s. 5.

21) Zob. M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.

22*) Diagnoza Polska 2030*, Warszawa 2009, s. 221.

23) Tamże, s. 223.

niki. W obu tych sektorach znajduje zatrudnienie coraz więcej pracujących w Polsce i w całej Unii Europejskiej[24]. Podkreśla się znaczenie i miejsce odpowiedniego potencjału infrastruktury informacyjnej i telekomunikacyjnej. Sektor technologii informatycznych pozostanie kluczową gałęzią gospodarki opartej na wiedzy także do 2030 roku”[25].

Najnowsze badania i raporty wskazują, że obecnie dostęp do wiedzy i możliwości jej przetwarzania oraz upowszechniania determinują społeczne i ekonomiczne powodzenie jednostki na rynku pracy i każdej innej aktywności społeczno-zawodowej. Umożliwiają bowiem ustawiczne doskonalenie kwalifikacji[26]. Znaczenie najnowszych technologii jest potwierdzone w najnowszym raporcie[27].

W najnowszych pozycjach naukowych eksponuje się wagę kulturowych i humanistycznych aspektów przemian informacyjno-technologicznych[28]. Nie bez powodu w raporcie M. Boniego akcentuje się „[…] znaczenie technologii teleinformatycznych we współczesnej gospodarce i dla współczesnych społeczeństw powoduje, że kluczowym zadaniem jest zlikwidowanie zapóźnień obecnych w tej sferze przez ostatnich 20 lat […]. W nadchodzących dwóch dekadach należy spodziewać się równie gwałtownych zmian technologicznych pociągających za sobą przemiany społeczne i kulturowe. Niezbędne jest więc stworzenie warunków sprzyjających stałej i skoordynowanej modernizacji infrastruktury, stałego podnoszenia kompetencji użytkowników oraz upowszechniania się postaw innowacyjnych i otwartych, będących jedynym gwarantem dostoso-

24*) Społeczeństwo informacyjne w liczbach – 2009,* dz.cyt., s. 27.

25) Tamże, s.144.

26) Zob. *Cywilizacja 2.0. Świat po rewolucji informatycznej*. „Polityka” Niezbędnik inteligenta, Wydanie Specjalne, 8/2011. W wydaniu tym zamieszczono teksty naukowców, którzy badają ciekawsze obszary i popularyzują wyniki badań.

27*) Społeczeństwo informacyjne w liczbach. Raport 2011*. zawiera najważniejsze dane statystyczne prezentujące stan rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce. W pierwszym rozdziale opracowania przedstawiona została baza dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego, obejmująca infrastrukturę szerokopasmowego dostępu do Internetu, wyposażenie gospodarstw domowych, przedsiębiorstw i administracji w technologie teleinformatyczne, umiejętności obywateli i zaplecze intelektualne dla gospodarki opartej na wiedzy oraz sektor teleinformatyczny. Drugi rozdział prezentuje stopień wykorzystania teleinformatyki i jej narzędzi w społeczeństwie, przedsiębiorstwach i administracji, natomiast trzeci przedstawia różne działania administracji publicznej na rzecz rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce. Dane statystyczne wykorzystane w tej publikacji pochodzą z następujących źródeł: Eurostat, Główny Urząd Statystyczny, Digital Agenda Scoreboard, Komisja Europejska, Raport z badania „e-administracja w oczach internautów” realizowanego przez Polskie Badania Internetu. Sp. z o.o. na zlecenie Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji w maju 2010 r., Raport z badania *Wpływ informatyzacji na działanie urzędów administracji publicznej w Polsce w 2011 r.* realizowanego przez ARC Rynek i Opinia na zlecenie Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji w 2011 r., Urząd Komunikacji Elektronicznej, Communications Commitee (COCOM).

28) Zob. J. Gajda, *Antropologia kulturowa, cz. 2, Kultura obyczajowa początku XXI wieku*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2008; W. Furmanek, *Zarys humanistycznej teorii pracy (z perspektywy* pedagogiki pracy), Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

wania życia społecznego do nagłych zmian”[29]. W tym kontekście coraz większego znaczenia nabierają nowe kompetencje już nie tylko komunikacyjno-informacyjne, ale wprost ich wymiar cyfrowy.

W ostatnich badaniach realizowanych w 2011 r., w zakresie wykorzystania technologii informacyjno-telekomunikacyjnych, ze względu na potrzebę określenia poziomu umiejętności internetowych Europejczyków, zdefiniowano następujące umiejętności, których wykonanie świadczy o posiadaniu odpowiednich kompetencji: używanie wyszukiwarki internetowej, wysyłanie e-maili z załącznikami, umieszczanie postów na czacie lub forum dyskusyjnym, używanie programów do wymiany plików p2p, telefonowanie przez Internet i tworzenie stron internetowych. Poziom niski umiejętności internetowych utożsamiany jest z zadeklarowaniem jednej lub dwóch umiejętności spośród sześciu wymienionych, poziom średni – trzech lub czterech, a wysoki – pięciu lub sześciu.

W 2010 r. najmniej znaczące różnice pomiędzy Polską a średnią unijną w zakresie kompetencji internetowych można było zaobserwować w przypadku wysokiego poziomu umiejętności. Oznacza to, że odsetek zaawansowanych użytkowników Internetu w Polsce nie odbiegał znacznie od przeciętnego poziomu odnotowanego w UE, co więcej - wzrastał w latach 2005-2010 w podobnym tempie. Na koniec tego okresu w Litwie, Łotwie, we Francji i w Estonii wskaźnik ten osiągnął wartość ponad dwa razy wyższą niż w Polsce. Ciekawe, że zarówno Litwa, jak i Łotwa startowały w 2005 r. z tego samego poziomu co Polska, ze wskaźnikiem o wartości 3-4% i odnotowały spektakularny postęp w zakresie rozwoju umiejętności, wysuwając się na czoło rankingu europejskiego w 2010 roku. Co piąty obywatel tych krajów potrafi wykonać w sieci wszystkie sześć lub pięć z wymienionych czynności[30].

Wnioski z analizy tych wyników są takie, że nowoczesne społeczeństwa oparte na wiedzy – szczególnie rozwiniętej gospodarki – stoją w obliczu konkurencji, jaką w zglobalizowanym świecie stanowią gospodarki wschodzące, których podstawą rozwoju jest zastosowanie innowacyjności i najnowszych wyników badań naukowych. Unia Europejska chce zostać jedną z najbardziej dynamicznych gospodarek świata. Swobodny przepływ wiedzy w tej części świata stał się równie ważny w osiągnięciu tego celu, jak swobodny przepływ ludzi, towarów, usług i kapitału, czyli cztery podstawowe wartości i fundament UE. Tworzenie nowych i lepszych miejsc pracy, wymagających wyższego poziomu wiedzy i dających większą satysfakcję pracownikom, samo w sobie ma duże znaczenie, ale przynosi też duże korzyści społeczeństwu. Po pierwsze, im więcej osób pracuje, tym mniej spośród nich zostaje pominiętych w rozwoju gospodarczym,

29*) Diagnoza Polska 2030*, dz.cyt., s. 189.
30) Raport. Społeczeństwo informacyjne w liczbach, Warszawa 2012.

po drugie, im wyższego poziomu wiedzy wymaga dane stanowisko, tym większa jest wartość pracy każdej osoby. Obecnie media i multimedia dzięki możliwościom technologii informacyjnych i komunikacyjnych są znaczącym czynnikiem tworzenia i rozwoju innowacji, a te mają bezpośredni wpływ na dalsze przekształcanie się społeczeństwa informacyjnego w społeczeństwo wiedzy. W nim zaś następują jakościowe zmiany dotyczące tradycyjnej i wirtualnej edukacji, aktywności społeczno-zawodowej, kultury i wypoczynku, spędzania czasu wolnego oraz funkcjonowania osób niepełnosprawnych i starszych.

Wielość definicji oraz wielopłaszczyznowość pojęcia „społeczeństwo informacyjne" wynika z różnych wizji jego kształtowania, rozwoju i wdrażania. W tym miejscu należy się zastanowić nad cechami tego zjawiska. Wśród elementarnych cech społeczeństwa informacyjnego wyróżnia się: wytwarzanie, przechowywanie, przekazywanie, pobieranie i wykorzystywanie informacji przez większość obywateli oraz organizacji i osób pełniących określone funkcje w miejscach pracy.

Wytwarzanie informacji to cecha ukazująca przede wszystkim masowy charakter generowanych w społeczeństwach informacji, masowe zapotrzebowanie na informacje oraz masowy sposób jej wykorzystania. Przechowywanie informacji odnosi się do technicznych możliwości gromadzenia i nieograniczonego ich magazynowania. Przekazywanie informacji polega na ogromnych osiągnięciach rewolucji teleinformacyjnej, umożliwiającej przekaz informacji bez konieczności uwzględniania barier czasu i przestrzeni. Pobieranie informacji to potencjalna możliwość odebrania zamieszczonych w Internecie informacji przez wszystkich zainteresowanych. Wykorzystywanie informacji jest najważniejszą cechą społeczeństwa informacyjnego, umożliwiającą powszechne, otwarte, nielimitowane korzystanie z Internetu jako źródła informacji.

Do podstawowych funkcji społeczeństwa informacyjnego, stającego się społeczeństwem wiedzy, można zaliczyć:

1. Edukacyjną – polegającą na globalnym upowszechnianiu wiedzy naukowej oraz uświadamianiu społeczeństwu rosnącego znaczenia podnoszenia kwalifikacji;

2. Komunikacyjną – polegającą na budowie nowej płaszczyzny tworzenia się więzi społecznych. Społeczeństwo informacyjne ze swej istoty ma za zadanie stworzenie możliwości funkcjonowania i komunikowania się wielu różnorodnych grup w obrębie jednej harmonijnej całości – globalnego społeczeństwa informacyjnego;

3. Socjalizacyjną i aktywizacyjną – ich istotą jest mobilizacja osób czasowo lub na stałe wyłączonych z możliwości swobodnego funkcjonowania w społeczeństwie. Szczególne znaczenie przypisuje się w tym kontekście, poza możliwością kształtowania potencjału intelektualne-

go, wykorzystywaniu telepracy. Wykonywanie zawodu bez konieczności wychodzenia z domu zmienia w sposób zasadniczy dotychczasowy układ stosunków społecznych, m.in. poprzez otwarcie rynku pracy dla osób niepełnosprawnych, przewlekle chorych oraz matek wychowujących dzieci;

4. Partycypacyjną – głównie dzięki możliwości prowadzenia debat publicznych w Internecie, w akcie głosowania więcej osób korzysta z tego prawa i aktywnie uczestniczy w życiu politycznym państwa;

5. Organizatorską – chodzi tu o konieczność stworzenia warunków sprzyjających konkurencyjności na rynku szeroko rozumianej teleinformatyki oraz umożliwienie pełnego i harmonijnego funkcjonowania w jego obrębie wszystkich grup społecznych (niezależnie od sytuacji majątkowej, wiekowej czy wykształcenia);

6. Ochronną i kontrolną – mającą na celu stworzenie mechanizmów obronnych obywateli i instytucji państwowych przed „wirtualną przestępczością" oraz przejrzystych standardów funkcjonowania wszystkich podmiotów społeczeństwa informacyjnego.

Analiza tych funkcji pozwala na stwierdzenie, że nowe media, media cyfrowe stanowią jedynie narzędzie, którego nie można poddać ocenie wartościującej. Dopiero ich użycie przez człowieka nadaje im sens.

Najnowsze media cyfrowe i interaktywne technologie informacyjno-komunikacyjne, będące nową jakością dotychczasowych możliwości technologicznych, powodują wiele różnorodnych szans, wyzwań i zagrożeń dla człowieka. Ostatnie jednak, związane z oddziaływaniem cyberprzestrzeni i świata wirtualnego, są szczególnie niebezpieczne dla człowieka, zwłaszcza najmłodszego pokolenia. Dzieci i młodzież, podobnie jak dorośli (rodzice) nie mają świadomości nowej roli tych zagrożeń, nauczyciele i pedagodzy nie są przygotowani do przeciwdziałania ich skutkom, poprzez kształcenie i wychowanie, jak i działalność profilaktyczną.

Nowe zjawisko powstających szans i zagrożeń najnowszych interaktywnych technologii i mediów cyfrowych staje się bardzo niebezpieczne. Dotyczy to także wprowadzania cyfrowej szkoły. Z tych powodów powinno się zachować wyważone proporcje procentowe kształcenia tradycyjnego, medialnego czy wirtualnego. Jednocześnie należy mieć świadomość szybko rosnącego nowego znaczenia i miejsca pedagogiki medialnej, zarówno jej podstaw teoretycznych, jak wymiaru praktycznego, a w ich ramach nowych funkcji i zadań, obszarów badawczych w kształceniu i wychowaniu, dokształcaniu nauczycieli i pedagogów, diagnozie i terapii pedagogicznej, zarządzaniu edukacją itp.

W ewolucji człowieka i rozwoju cywilizacji ogólnoświatowej nigdy dotąd nie było tak wielkich i dynamicznych przemian. Te zaś powodowane

są głównie przez nowe możliwości tworzenia, przekazywania, upowszechniania i wykorzystania wszystkich przekazów i każdych informacji oraz tworzenia i współtworzenia zasobów Internetu. Ich konsekwencją jest powstawanie nowego wymiaru człowieka i jego innowacyjnego typu[31].

W budowanym społeczeństwie wiedzy mamy obecnie do czynienia z największym i najważniejszym przełomem edukacyjnym, łączącym się z nowymi możliwościami mediów cyfrowych i interaktywnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, ale i jego zagrożeniami. To mobilne urządzenia cyfrowe, tworząc społeczeństwo wiedzy i cywilizację medialną, zapewniają nie tylko multimedialną i komunikacyjną łączność, ale także globalny zasięg połączony z interakcyjnością. Możliwości te w pełni pozwalają na nowy wymiar kształcenia i realizację edukacji na odległość[32]. Cechy te mają wpływ na nową siłę przekazu medialnego, jej sugestywność, tożsamość każdego podmiotu stającego się często przedmiotem oddziaływań wychowawczych[33].

W przyszłości interaktywne media cyfrowe będą miały jeszcze większy wpływ na każdą działalność, która przepełniona informacją staje się podstawowym tworzywem nowoczesnego e-społeczeństwa wiedzy i ogólnoświatowej cyfrowej gospodarki. Z tego powodu znaczenie i miejsce wiedzy w kształceniu i doskonaleniu ustawicznym są tak ważne. Oddziaływanie nowych mediów ma swój kontekst teoretyczny i praktyczny. Poszerza się zakres problemów aksjologicznych, następuje przełom w rozumieniu sztuki i kultury w ogóle, ma miejsce swoista reinterpretacja zjawisk i pojęć. Dokonująca się prawdziwa cyfrowa rewolucja i jej skutki stwarzają nowe szanse manipulacji postawami i innych zagrożeń, wśród nich także uzależnień, ale i kształtowania w toku wychowania i nauczania-uczenia się kreatywnych postaw, wywołują kolejne wielkie wyzwania, którym edukacja musi sprostać, ale też stwarzają niezwykłe niebezpieczeństwa. Nie ulega wątpliwości, że postępująca komputeryzacja zagrozi w jeszcze większym stopniu tożsamości – tak osobowej, jak i społeczno-kulturowej.

Dalszy rozwój cywilizacji globalnej i mediów cyfrowych, bez uświadomienia sobie nowych wyzwań społeczno-edukacyjnych, nie pozwoli na rozwiązywanie wielu tradycyjnych i nowych problemów społecznych, kształcenia i wychowania, gdyż one, podobnie jak nowe tworzące się zjawiska i procesy, będą wymagały systematycznych analiz, badań i poszukiwań optymalnych innowacyjnych rozwiązań perspektywicznych. Zadania te powinny być podejmowane przez przedstawicieli nauk o wychowaniu

31) D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość, Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat,* Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

32) S. Juszczyk (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. Adam. Marszałek, Toruń 2003; S. Juszczyk, *Edukacja na odległość: kodyfikacja pojęć, reguł i procesów,* Wyd. Adam. Marszałek, Toruń 2003.

33) T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja,* WSiP, Warszawa 2005.

i kształceniu oraz innych nauk humanistycznych, społecznych, informatycznych, ścisłych i wielu innych, w tym także polityki społecznej. Obojętne wobec nich nie mogą być nauki ekonomiczne, polityczne, medyczne, przyrodnicze, techniczne, ekologiczne i inne.

Złożony charakter kształcenia i wychowania, a także oddziaływania mediów na każdego człowieka wyraża się w licznych aspektach i odniesieniach. Są one wielorako warunkowane politycznie, ideologicznie, światopoglądowo, ekonomicznie, kulturowo. Wykładniczo poszerzająca się oferta mediów i ich możliwości, pozwalająca na rozwijanie i doskonalenie koncepcji teoretycznych kształcenia wielostronnego i multimedialnego, wskazuje na zmianę paradygmatu psychologicznego człowieka reaktywnego na człowieka aktywnie przetwarzającego rzeczywistość oraz informacje o niej. W kontaktach międzyludzkich, w tym także w procesach kształcenia, ludzie opierają się na reprezentacji ikoniczno-symbolicznej, tworzą i wymieniają między sobą komunikaty. Media, co warto podkreślić, zmieniają charakter komunikowania zarówno w kontekście interpersonalnym, grupowym, lokalnym, regionalnym i międzynarodowym, jak i organizacyjnym. Urządzenia te nie tylko wzajemnie się wzmacniają i uzupełniają, ale także usprawniają sposób przepływu informacji, a samą reklamę czynią bardziej atrakcyjną. Niestety, występują również negatywne zjawiska tego procesu, które należy uwzględnić nie tylko w procesie kształcenia i wychowania, doskonalenia zawodowego, ale także korzystania z nich w pracy zawodowej, w czasie wolnym i innych licznych obszarach aktywności człowieka.

W tym miejscu należy podkreślić, że współczesny świat, jego rozwój i funkcjonowanie w nim człowieka zmienił się na niespotykaną skalę. Dynamika tych przeobrażeń, w każdej dziedzinie, będzie jeszcze większa, bardziej dynamiczna i powszechna, ale też nie w pełni przewidywana. Jej przyczyną są nowe możliwości najnowszych mediów cyfrowych i technologii informacyjno-komunikacyjnych. To one, w jeszcze większym stopniu niż w poprzednich wiekach, powodują zjawisko globalizacji i niepewności, szybkie przenikanie różnych informacji, trudności w adaptowaniu się ludzi do nowych wyzwań, rodzenie się nowych zagrożeń, jakże odmiennych od dotychczasowych, z którymi w przeszłości też sobie człowiek nie radził, co występowało jednak w mniejszym stopniu. Nie bez powodu liczni badacze wszystkich dyscyplin naukowych tego obszaru wiedzy podkreślają znaczenie tych nowych problemów, także w kształceniu ustawicznym nauczycieli[34].

Szeroki kontekst licznych relacji wirtualnej rzeczywistości i edukacji przedstawia B. Siemieniecki, wskazując zarówno pytania, jak odmiany tej pierwszej. „Pierwsza z nich polega na odwzorowaniu ciała w multime-

34) J. Bednarek, *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli,* Wyd. WSP TWP, Warszawa 2010.

dialnym obrazie, … druga ujmuje obrazy ciała realnego prezentowane w sieci…, a trzecia dotyczy mariażu człowieka z technologią informacyjno-komunikacyjną”[35]. W badaniach i kształceniu nad funkcjonowaniem człowieka w cyberprzestrzeni i świecie wirtualnym[36], zagrażającym celowemu, racjonalnemu i odpowiedzialnemu kształceniu, można uwzględnić następujące obszary analiz teoretycznych i badań empirycznych:

1. Geneza i rozwój cyberprzestrzeni i świata wirtualnego. W ostatnich latach cyberprzestrzeń nabiera coraz to większego wymiaru i znaczenia nie tylko w badaniach, ale i w działaniu. Powinna być ona przedmiotem zainteresowania i refleksji nauczycieli, pedagogów, psychologów i przedstawicieli innych dyscyplin zajmujących się wychowaniem, a nawet przedstawicieli innych nauk humanistycznych, społecznych, cybernetycznych itp.
2. Miejsce i znaczenie cyberprzestrzeni i świata wirtualnego w edukacji. Podobnie jak środki techniczne, media i multimedia, ale także ostatnio media interaktywne i cyfrowe, tak również cyberprzestrzeń znajdują zastosowanie w edukacji, nauce i działaniu człowieka.
3. Rola cyberprzestrzeni w kształtowaniu postaw. Manipulacja, w tym także manipulacja w cyberprzestrzeni, obejmuje każdy system i proces kształcenia. Nie są wolne od niej instytucje (rodzina, szkoła i inne placówki oświatowe) i sytuacje wychowawcze.
4. Skutki cyberprzestrzeni i świecie wirtualnym w kształtowaniu osobowości i rozwoju człowieka. Chodzi głownie o wiedzę z zakresu kształtowania osobowości oraz stosunków interpersonalnych w każdym środowisku społecznym. W jej ramach funkcjonuje cyberprzestrzeń i to nie bez znaczenia dla rozwoju człowieka. Wywiera ona nie tylko istotny wpływ na poznawanie wiedzy, ale również postawę, przekonania, zainteresowania.
5. Procesy związane z nowymi możliwościami cyberprzestrzeni i świata wirtualnego, a pośrednio także z manipulacją, psychomanipulacją i dezinformacją, wywołującymi negatywne skojarzenia. Mają one związek nie tylko z upowszechnianiem wiedzy (w jakim celu?), ale także zainteresowaniami poznawczymi, kształtowaniem wartości i ich przeżywaniem, doskonaleniem sprawności działania i rozwijania nawyków, które są w największym stopniu możliwe tylko w świecie rzeczywistym.
6. Złożony i niejasny obszar oraz rodzaj działań dezinformacyjnych w wirtualnej rzeczywistości, poszczególnych grup interesów, autorów re-

35) B. Siemieniecki, *Rzeczywistość wirtualna a edukacja*, [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja,* Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2012, s. 22-23.

36) Zob. T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja,* Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2012; zob. także inne publikacje [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja,* Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2012; E. Bendyk, *Antymatrix, Człowiek w labiryncie sieci*, Wyd. WAB, Warszawa A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Możliwości i zagrożenia świata* wirtualnego, *Wyd. Akademic*kie „Żak”, Warszawa 2009.

klam, producentów filmów, gier komputerowych (kto? kim?). Warto zatem jednoznacznie stwierdzić, iż o rozwoju osobowości dzieci i młodzieży obok wielu czynników, prtzesądza sposób korzystania z wirtualnych gier komputerowych, których istota wynika z nowych możliwości cyberprzestrzeni.

7. Zakres zagrożeń w cyberprzestrzeni, z którą mają styczność nie tylko uczniowie, ale także pedagodzy i nauczyciele, którzy też w ramach nauczania-uczenia się mogą stosować pewne mechanizmy manipulacji, wykorzystują do tego celu nie tylko manipulacje językowe, manipulacje faktami, ale i manipulacje emocjami, ostatnio coraz częściej także media, multimedia i cyberprzestrzeń, np. sekwencje filmów czy prezentacje multimedialne.

8. Nowe możliwości i uzależnienia od przebywania w cyberprzestrzeni oraz świecie wirtualnym związane są z interakcyjnością, symulacją, modelowaniem itp. świata rzeczywistego w świecie wirtualnym i tworzeniem przez każdego własnego przekazu oraz korzystanie z propozycji przedstawionych w sieci przez innych użytkowników[37].

W tych nowych i szybko zmieniających się uwarunkowaniach medialnych i informacyjnych zmieniają się funkcje i zadania szkoły, na co zwraca uwagę J. Morbitzer[38].

Zakończenie

1. W społeczeństwie wiedzy rośnie znaczenie i miejsce nowych wyzwań mediów cyfrowych, interaktywnych technologii i przemian społeczno-edukacyjnych.

2. W procesie budowania społeczeństwa wiedzy, jako fali największych przeobrażeń funkcjonowania człowieka, należy w pełni uwzględnić nie tylko nowe szanse i wyzwania, ale także zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego.

37) S. Levinstone, *Nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010, s. 14-15.
38) J. Morbitzer, *Szkoła w epoce płynnej nowoczesności*, „Edukacja i Dialog", Oswajanie cyberprzestrzeni, nr 5- 6 (227/228), 2011.

Bibliografia

Andrzejewska A., (*Nie)Bezpieczny komputer – od euforii do uzależnień*, APS, Warszawa 2008.

Andrzejewska A., *Gry komputerowe i sieciowe. Nasze dziecko w wielkiej sieci,* ASPRA-JR, Warszawa 2009.

Andrzejewska A., *Patologie moralne w sieci,* ASPRA- JR, Warszawa 2009.

Andrzejewska A., Bednarek J., *Możliwości i zagrożenia świata* wirtualnego, *Wyd. Akademic*kie „Żak", 2009.

Bednarek J., *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli,* Wyd. WSP TWP, Warszawa 2010.

Bendyk E., *Antymatrix, Człowiek w labiryncie sieci*, Wyd. WAB, Warszawa 2010.

Breński W., Internet jako źródło poszukiwania prazy wśród studentów Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, [w:] S. Partycki (red.), Społeczeństwo sieci - gospodarka sieciowa w Europie Środkowej i Wschodniej, wydawnictwo KUL, tom 1, Lublin 2011.

Breński W., Natura ludzka w poglądach Ericha Fromma [w:] E. Jarnoch, Społeczne problemy człowieka, wydawnictwo Akademii Podlaskiej w Siedlcach, Siedlce 2008.

Barney D., *Społeczeństwo sieci*, Wyd. Sic!, Warszawa 2008. Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003.

Cywilizacja 2.0. Świat po rewolucji informatycznej. „Polityka" Niezbędnik inteligenta, Wydanie Specjalne, 8/2011.

Diagnoza Polska 2030, Warszawa 2009.

Furmanek W, *Zarys humanistycznej teorii pracy (z perspektywy* pedagogiki pracy), Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

Gajda J, *Antropologia kulturowa, cz. 2, Kultura obyczajowa początku XXI wieku*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2008.

Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia telewizji i Internetu,* Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Kraków 2001.

Goban-Klas T., Sienkiewicz P, *Społeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.

Goliński M., *Społeczeństwo informacyjne – geneza koncepcji i problematyka pomiaru*, Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2011, Warszawa 2011.
Hopfinger M., (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.

Juszczyk S.(red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. Adam. Marszałek, Toruń 2003.

Juszczyk S., *Edukacja na odległość: kodyfikacja pojęć, reguł i procesów,* Wyd. Adam. Marszałek, Toruń 2003.

Krawczyk P., *Edukacyjne aspekty kontroli i nadzoru w społeczeństwie informacyjnym*, praca dyplomowa pod kierunkiem J. Bednarka, WSP ZNP, Warszawa 2012.

Krzyżak-Szymańska E., Szymański A., *Profilaktyka nowych uzależnień wśród dzieci i młodzieży. Zarys problematyki, Wydawnictwo* Uczelniane GWSH im. W. Korfantego, Katowice 2012.

Kulesza J., *IusInternet: między prawem a etyką,* Wyd. WAiP, Łódź 2010.

Kupisiewicz Cz., *Szkoła w XX wieku, Seria: Krótkie wykłady z pedagogiki,* Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Kupisiewicz Cz., Projekty *reform edukacyjnych w Polsce. Główne tezy i wpływ na funkcjonowanie szkolnictwa, Seria: Krótkie wykłady z pedagogiki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Kwiatkowski S. M., *Edukacja ustawiczna. Wymiar praktyczny i teoretyczny,* Wyd. IBE, Instytut Technologii Eksploatacji – PIB, Warszawa-Radom 2008.

Kwiatkowski S. M., *Kształcenie zawodowe w systemie szkolnym*, [w:] T. Lewowicki (red.), *Gorące problemy edukacji w Polsce, Ekspertyzy i opinie,* Komitet Nauk Pedagogicznych PAN, WSP ZNP, Warszawa 2007.

Kwiatkowski S. M., Kamiński M. B. (red.), *Knowledge café for intellectual entrepreneurship: wiedza, przedsiębiorczość, bogactwo*, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego, Warszawa 2006.

Kwiatkowski S. M. Bogaj A., Baraniak B. (red.), *Pedagogika pracy,* Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Levinstone S., *Nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.

Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Technologie edukacyjne – tradycja, współczesność, przewidywana przyszłość,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2011.

Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Technologie edukacyjne w wymiarze praktycznym*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2011.

Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

Lewowicki T., Siemieniecki B., *Media w edukacji, Szanse i zagrożenia*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja,* Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2012.

Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Pedagogika medialna*, t. 1 i 2, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2011.

Łaszczyk J., *Komputer w kształceniu specjalnym: wybrane zagadnienia,* WSiP, Warszawa 1998.

Łaszczyk J., Jabłonowska M. (red.), *Uczeń zdolny wyzwaniem dla współczesnej edukacji*, APS, Warszawa 2008.

Łaszczyk J., *Filozofia i pedagogika twórczości – główne problemy*, *zasadnicze rozstrzygnięcia*, Wyd. Universitas Redeviwa, Warszawa 2011.

Morbitzer J., *Szkoła w epoce płynnej nowoczesności*, „Edukacja i Dialog"– Oswajanie cyberprzestrzeni, nr 5- 6 (227/228), 2011.

Postman N., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, PIW, Warszawa 2005.

Raport Cloud Computug's Role In Job Creation, firma IDC na zlecenie Microsoft, 2012.

Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni Rzeczpospolitej Polskiej na lata 2011 – 2016, wersja, 1.1. MSWiA, Warszawa 2010.

Siemieniecki B., *Rzeczywistość wirtualna a edukacja*, [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja,* Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2012.

Społeczeństwo informacyjne w liczbach, Raport, MSWiA, Warszawa 2009.

Społeczeństwo informacyjne w liczbach, Raport, MSWiA, Warszawa 2012.

Społeczeństwo informacyjne w liczbach. Raport, MSWiA, Warszawa 2011.

Szlosek F. (red.), *Badanie, dojrzewanie, rozwój, (na drodze do doktoratu). Wybrane aspekty badań komparatystycznych: założenia metodologiczne i analizy porównawcze,* Wyd. IET, APS, Warszawa-Radom 2011 in.

Tanaś M. (red.), *Pedagogika @ środki informacyjne i media*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Warszawa-Kraków 2004.

Tanaś M. (red.), *Kultura i język mediów*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Kraków 2007.

Tanaś M., *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Wyd. Akademickie „Żak", Warszawa 1997.

Tanaś M., (red.), *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, MIKOM, Warszawa 2005.

Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość, Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat,* Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Weber M. J., *Naruszenie prywatności Wielki Brat i korporacyjni hakerzy,* MIKOM, Warszawa 2004.

Wenta K., Perzycka E. (red.), *Edukacja informatyczna: neomedia w społeczeństwie wiedzy*, ZAPOL, Szczecin 2009.

Wood D. M., *Raport o społeczeństwie nadzorowanym* , www.giodo.gov.pl [data dostępu: 09.03.2012].

Zasępa T. (red.), *Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001.

Anna Andrzejewska

KOMUNIKOWANIE SIĘ DZIECI I MŁODZIEŻY W PRZESTRZENI INTERNETOWEJ

Wstęp

Dzisiejszy świat to rzeczywistość przepełniona nowinkami technologicznymi, w które nadrzędną rolę pełni Internet wraz ze wszystkimi swoimi funkcjami. Jest to pomimo wszystko świat, który nie przestał troszczyć się o relacje społeczne. Bez wątpienia niegdyś relacje te kształtowane były w zupełnie inny sposób. Jednak wraz ze wzrostem popularności mediów, a przede wszystkim Internetu, przeniosły się one do cyberprzestrzeni. „Świat jawi się statystycznej jednostce taki, jak przedstawiany jest w mediach: reklamie, wiadomościach, serialach, dokumentach, artykułach prasowych"[1]. Dlatego tak ważna jest umiejętność podejmowania własnych wyborów. To dzięki dialogowi z innymi ludźmi pokazujemy, jacy jesteśmy naprawdę, co czujemy, czego oczekujemy. Tylko poprzez rozmowę jesteśmy zdolni do empatii.

W ostatnim czasie zauważa się rosnące znaczenie portali społecznościowych i forów internetowych, które wśród dzieci i młodzieży cieszą się coraz większą popularnością. Warto zainteresować się, co młodzi ludzie robią najczęściej na portalach społecznościowych, forach internetowych. Jakie cele nimi kierują? Do czego dążą poprzez użytkowanie takich stron? Coraz powszechniejsze zjawiska zauważalne w społeczeństwie, czyli kreowanie tożsamości internetowej, zacieranie się granic prywatności, czy wszelkiego rodzaju cyberprzestępstwa związane z portalami czy forami społecznościowymi skłaniają do refleksji oraz zwrócenia uwagi na tę nową, więcej znaczącą w społeczeństwie przestrzeń.

Celem analiz w publikacji uczyniono następujące zagadnienia:

1. Charakterystyka komunikacji na portalach społecznościowych.
2. Aktywność dzieci i młodzieży na portalach społecznościowych.
3. Wpływ portali społecznościowych na rozwój społeczny młodzieży.
4. Znaczenie forów internetowych w życiu młodych ludzi.
5. Kształtowanie wizerunku na forach internetowych.

1. Charakterystyka komunikacji na portalach społecznościowych

Bardzo często głównym powodem założenia konta na portalu społecznościowym jest chęć kontaktowania się z innymi ludźmi. Komunikacja odgrywa tam kluczową rolę. „Komunikacja z innymi poprzez narzędzia internetowe często jest celem, a nie środkiem do celu"[2]. Komunikowanie się za pomocą

1) M. Nowak-Ziemianowicz, K. Czerwińskiego W. J. Maliszewskiego (red.), *Komunikacja społeczna w edukacji: inspiracje analizy działania,* Wyd. Adam Marszalek, Toruń, 2009, s.32.
2) A. Nowak, K. Krejtz, *Internet z perspektywy nauk społecznych*, [w:] D. Batorski, M. Marody, A. Nowak (red.), *Społeczna przestrzeń Internetu*, Wyd. Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Akamedica", Warszawa 2006, s.7.

portali społecznościowych jest w ostatnich latach bardzo powszechne i stanowi rozrywkę oraz wypełnienie wolnego czasu dla wielu młodych internautów. Czasami zdarza się, że znajomości zapoczątkowane w Internecie nie są przenoszone na płaszczyznę rzeczywistą, a pozostają jedynie kontaktami wirtualnymi.

Wymienia się następujące formy komunikacji internetowej:

1. Jednostronna – „odbywa się wtedy, gdy „nadawca nie zwraca się bezpośrednio do adresata”[3];

2. Interaktywna - „wymaga udziału co najmniej dwóch osób, wchodzących ze sobą w interakcje”[4]. Formę komunikacji interaktywnej można podzielić na komunikację synchroniczną oraz asynchroniczną. Komunikacja synchroniczna polega na konwersacji w tym samym momencie (np. dialog prowadzony na czacie), a asynchroniczna opiera się na rozmowie, która może być odroczona w czasie (np. wiadomości zostawiane w skrzynce odbiorczej)[5].

Komunikacja w sieci w porównaniu z rozmową twarzą w twarz różni się nie tylko treścią komunikatu. Konwersacje prowadzone na portalach społecznościowych często pozbawione są przekazów niewerbalnych (śmiech) czy pozawerbalnych (gesty, mimika). By ułatwić komunikację wirtualną i zbliżyć ją do rzeczywistej, wprowadzono do rozmów symbole językowe oraz symbole graficzne zwane emotikonami[6]. Dzięki temu rozmowy prowadzone na portalach społecznościowych nabierają bardziej emocjonalnego charakteru. Internauci mają też coraz częściej sposobność prowadzenia telekonferencji lub przesyłania sobie plików, zdjęć i filmów.

Portale społecznościowe są miejscem, gdzie rozmowy bywają płytkie, dialogi są uproszczone, często występują w nich neologizmy i skróty językowe. Internauci często nie zwracają uwagi na gramatykę i interpunkcję. Dzieje się tak, ponieważ „komunikaty zbyt złożone byłyby ignorowane i nie miałyby szans na dotarcie do potencjalnego odbiorcy”[7]. Dzięki temu komunikacja internetowa staje się coraz powszechniejsza. Internauci nie muszą już starać się o estetyczny wygląd wysyłanych wiadomości, co umożliwia im zaoszczędzenie czasu.

Rozmowy *on-line* pozwalają na dobór partnerów. W przeciwieństwie do konwersacji prowadzonych twarzą w twarz użytkownicy portali społecz-

3) M. Puchała, *Komunikatory internetowe zagrożeniem dla dzieci*, [w:] A. Andrzejewska, J. Bednarek (red.), *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2009, s. 139.

4) Tamże, s. 139.

5) Zob. Tamże, s. 139.

6) Zob. M. Puchała, *Komunikatory internetowe zagrożeniem dla dzieci*, [w:] A. Andrzejewska, J. Bednarek (red.), *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2009, s. 139-140.

7) A. Kobylarek, *Psychologiczne pułapki komunikacji w Internecie*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, Wyd. Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu, Elbląg 2008, s. 132.

nościowych sami decydują o tematyce i długości prowadzonej rozmowy, ponieważ w dowolnym czasie mogą ją zakończyć poprzez wylogowanie się z serwisu. Wycofanie się z wirtualnego dialogu jest o wiele prostsze niż z rozmowy rzeczywistej. Dzięki temu internauci odczuwają większy komfort, gdy nie chcą dłużej rozmawiać z daną osobą[8].

Komunikacja na portalach społecznościowych jest jedną z najczęściej wybieranych form przekazu, ponieważ jest nie tylko łatwa, ale i szybka. Sprzyja większej otwartości, dodaje pewności siebie. Stwarza też nowe możliwości. „Dla osób rozłączonych z rodziną (np. studentów) ważne okazują się regularne rozmowy z domem"[9]. Nie tylko młodzi ludzie korzystają z takiej formy korespondencji. Jest ona użyteczna również dla osób starszych, chorych, niepełnosprawnych. Ze względu na bezpłatną komunikację, serwisy społecznościowe pozwalają na ciągłe utrzymywanie kontaktu z rodziną i przyjaciółmi. Bez problemu można pokonywać bariery przestrzenne i czasowe.

2. Aktywność dzieci i młodzieży na portalach społecznościowych

W dzisiejszych czasach posiadanie przez młodzież konta na portalu społecznościowym jest czymś zupełnie normalnym, a nawet oczywistym. Popularne stało się stwierdzenie „nie posiadasz konta na portalu społecznościowym – nie istniejesz". Używanie tego typu serwisów staje się nieodłącznym elementem korzystania z Internetu, a nawet jednoznaczne z korzystaniem z sieci. Serwisy społecznościowe dają swoim użytkownikom coraz więcej możliwości - zapewniają rozrywkę, ułatwiają komunikację, często stają się sposobem na spędzanie wolnego czasu. Przyczyny rejestrowania się i regularnego korzystania z serwisów społecznościowych przez młodych ludzi z pewnością są bardzo różne. Niejednokrotnie chcą oni poznać nowe osoby, znaleźć miłość lub też rozrywkę niewymagającą wychodzenia z domu.

Serwisy społecznościowe dążą do zdobycia jak największej liczby użytkowników. Z tego powodu oferują coraz ciekawsze usługi, które bez wątpienia przyciągają młodzież.

Poprzez korzystanie młodzieży z portali społecznościowych rozumie się używanie komunikatorów, wysyłanie wiadomości, komentowanie zdjęć oraz profili innych użytkowników, zawieranie nowych znajomości, granie w gry. Serwisy udostępniają swoim użytkownikom znacznie więcej

8) Zob. M. Wolska-Długosz, *Internet – przyszłość komunikacyjna?*, [w:] M. Wawrzak-Chodaczek (red.), *Wartości w komunikowaniu się*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2009, s. 164.
9) B. Maj, *Miejsce komunikacji wirtualnej – w odniesieniu do rzeczywistej – we współczesnym świecie,* [w:] M. Wawrzak-Chodaczek (red.), *Wartości w komunikowaniu się*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2009, s. 178.

możliwości poza tymi, które zostały wymienione.

Warto przeanalizować, co młodzież najczęściej robi na portalach społecznościowych. Można zauważyć, że głównym założeniem tego typu portali jest utrzymywanie kontaktu ze znajomymi bądź tez zdobywanie nowych znajomości. Aby ułatwić swoim użytkownikom komunikowanie się, wiele serwisów, np. Facebook czy też *Nasza Klasa* dodały do swoich fukcji czat (pozwala on na natychmiastowy przekaz wiadomości pomiędzy użytkownikami *online*. Dzięki niemu użytkownicy online mogą natychmiast przekazywać informację pomiędzy sobą.

Zawieranie znajomości i pielęgnowanie już istniejących to bardzo ważna dla młodych ludzi funkcja portali. W serwisach społecznościowych wśród użytkowników, szczególnie tych młodszych, dostrzega się dążenie do zdobycia jak największej liczby znajomych, która niewątpliwie kojarzy się z popularnością danej osoby.

Facebook staje się coraz bardziej popularnym portalem w najmłodszej grupie wiekowej. Mimo ograniczeń związanych z wiekiem, dzieci łamią zakaz, podając nieprawdziwą datę urodzenia. To spowodowało, że na Facebooku istnieje całkiem spora społeczność bardzo młodych ludzi.

Co właściwie robią te osoby, oprócz aktualizowania swojego statusu, rozmawiania i publikowania odsyłaczy, zdjęć lub filmików? Odpowiedź brzmi: mnóstwo różnych rzeczy. Facebook oferuje swoim użytkownikom dostęp do kilkuset milionów stron, grup, wydarzeń, gier i społeczności. Wszystkie usługi są bezpłatne.

Młodzi ludzie coraz częściej przed wyjściem do szkoły, czy zaraz po powrocie do domu, sprawdzają wiadomości, przeglądają zdjęcia znajomych i czytają komentarze do swojej wirtualnej aktywności. Bardzo trudno jest im pozbyć się nawyku wchodzenia na portale społecznościowe. Odwracają one uwagę od normalnych spraw i dekoncentrują. Powodują, że młody człowiek nie jest w stanie bez nich funkcjonować.

Nie sposób odbyć chociaż jednej zwykłej rozmowy z nastolatkami, by nie usłyszeć o popularnych portalach społecznościowych i tym, co się na nich dzieje. Kto dodał nowe kontrowersyjne zdjęcie, kto napisał i jaki komentarz. Życie w sieci kwitnie. Przez zaangażowanie młodych ludzi w internetowe znajomości dochodzi do sytuacji, kiedy wirtualnymi znajomymi zostają nie tylko ludzie, których znają i z którymi utrzymują kontakt, ale także ci, których widzieli raz w życiu, albo wcale. Nie są to ich znajomi, ale znajomi znajomych albo, co ciekawsze, obcy ludzie, których chcą poznać. To ostatnie zjawisko coraz częściej pojawia się i przybiera na sile szczególnie wśród dzieci, młodszej młodzieży, i niestety wśród osób niekoniecznie dobrze radzących sobie ze znajomościami w realnym świecie.

Poznanie nowej osoby w sieci pozwala na zbudowanie relacji na innej płaszczyźnie niż rzeczywistość. Zdjęcie zamieszczone na profilu nieko-

niecznie musi być odbiciem realnego wyglądu, zawsze można je poprawić, wybrać lepszy profil, tym samym sprawić lepsze wrażenie. Atrakcyjny wygląd z pewnością może być pomocny przy zawieraniu nowej znajomości. CPoprzez ciekawe prowadzenie profilu i częste zamieszczanie tam informacji można mieć większą liczbę znajomych. Są znajomości, które kończą się same po pewnym czasie, ale są i takie, które z lepszym czy gorszym skutkiem przenoszą się do rzeczywistego świata. Dochodzi wtedy do wymiany numerów telefonów, a nawet spotkań.

Niestety, w niektórych przypadkach okazuje się, że znajomy z Internetu nie jest tym, za kogo się podawał, przez co czar znajomości pryska. Nastolatki podchodzą do zawierania znajomości w sposób mało racjonalny.

Młodzi ludzie coraz więcej czasu spędzają na wymyślnych portalach, kreują siebie w sieci, tworzą swój mniej lub bardziej prawdziwy obraz, a wszystko po to, by zaistnieć. Trochę pół żartem, pół serio z odrobiną czarnego humoru, złośliwi mówią, że jeżeli nie masz konta na jednym z popularniejszych portali, to nie istniejesz. Dużo w tym prawdy, bo rzeczywiście, jeżeli nie masz pojęcia, co dzieje się w sieci, nie masz o czym rozmawiać z większością znajomych.

Według badań przeprowadzonych przez pracownie ARC Rynek i Opinia 40% respondentów rano, tuż po przebudzeniu odwiedza portale społecznościowe. „Serwisy te cieszą się popularnością przede wszystkim wśród młodych użytkowników Internetu w wieku 18-24 lata. Na Facebooku logują się oni dwa razy częściej niż starsi internauci”[10]. Z przedstawionych faktów wynika, iż to właśnie młodzież najbardziej aktywnie korzysta z portali społecznościowych takich jak Facebook czy Nasza Klasa. Użytkownicy bardzo często przeglądają profile innych, w których znaleźć mogą wiele ważnych dla nich informacji. Są ciekawi, co nowego robią ich znajomi, jakie dodali zdjęcia, czym aktualnie się zajmują.

„70% czasu na Facebooku zajmuje użytkownikom przeglądanie profili – ustalił prof. Mikołaj J. Piskorski. To niemające wiele wspólnego z rzeczywistością wykreowane wizerunki. Sęk w tym, że młodzież w Internecie prawie nie odróżnia informacji od kreacji”[11].

Jak wynika z przytoczonej wypowiedzi, młodzież korzystająca z serwisów społecznościowych kreuje swoje wizerunki. Chcą oni zrobić dobre wrażenie na innych użytkownikach, dlatego udostępniają odpowiednie zdjęcia, informacje, które nie zawsze są zgodne z prawdą.

Bardzo duży wpływ na korzystanie z portali społecznościowych przez młodych ludzi ma funkcja logowania się poprzez urzą-

10) M. Sala, http://spoleczenstwo.newsweek.pl/sondaz--internet-zamiast-sniadania,71859,1,1.html, [dostęp: 08.02.2012].
11) Tamże.

dzenia przenośne. Dzięki niej użytkownicy mogą używać serwisów już nie tylko w domu za pomocą komputera, ale także w restauracji, centrum handlowym lub szkole. Z pewnością jest to duże udogodnienie. Jednym z serwisów, do których użytkownicy logują się najczęściej poprzez urządzenia mobilne, jest Facebook. „Jak donosi Benedict Evans, analityk firmy Enders Analysis, z mobilnej aplikacji Facebooka miesięcznie korzysta już kilkaset milionów osób. (…) Najliczniej z przenośnej aplikacji Facebooka korzystają posiadacze iPhone'ów, iPodów Touch i urządzeń z Androidem"[12].

Młodzież korzystająca z portali społecznościowych bardzo chętnie udostępnia na nich statusy, aby „obwieszczać światu, co w danej chwili myśli, robi lub czuje"[13]. Jest to bardzo powszechne zjawisko, które daje możliwość przekazania informacji dużej grupie osób. W statusach użytkownicy zamieszczają również linki do stron internetowych, które wydają się być interesujące, ciekawe cytaty lub inne informacje, które według nich są godne uwagi. Niekiedy jednak internauci zbyt bezmyślnie traktują możliwość zamieszczania opisów. Niektórzy z nich opisują swoje codzienne czynności lub też zupełnie prywatne aspekty swojego życia, zapominając, iż informacje te trafiają do szerokiego grona odbiorców.

Do aktywności młodzieży na portalach społecznościowych należy zaliczyć także zjawiska negatywne, których są sprawcami, ofiarami bądź uczestnikami. Według amerykańskiego raportu „Nastolatki, życzliwość i okrucieństwo w mediach społecznościowych: jak amerykańscy nastolatkowie poruszają się w nowym świecie cyfrowego obywatelstwa"[14] – „88% twierdzi, że było świadkami zachowań niegrzecznych lub wręcz okrutnych wobec innych osób. A 15% przyznało, iż samemu stało się celem niemiłego lub okrutnego działania ze strony rówieśnika. (…) 90% nastolatków ignoruje negatywne zachowania obserwowane lub doświadczane w Internecie"[15]. Należy zwrócić uwagę na to, że serwisy społecznościowe są nowym miejscem kontaktowania się młodych ludzi. W życiu *offline* między nastolatkami dochodzi także do nieprzyjemnych sytuacji. Portale społecznościowe umożliwiły przeniesienie się owych sytuacji do cyberprzestrzeni, gdzie kontrolowanie ich wydaje się być trudniejsze.

Do zagrożeń, z jakimi mogą spotkać się młodzi ludzie podczas serfowania po portalach społecznosciowych, można zaliczyć:

1. Ujawnianie zbyt dużej ilości informacji. Może to spowodować narażanie się na niechciane ataki ze strony innych osób;

12) A. Palma, http://technologie.gazeta.pl/internet/1,104530,10888879,Facebook_coraz_popularniejszy_na_urzadzeniach_przenosnych.html, [dostęp: 15.03.2012].

13) P. Levinson, *Nowe Nowe Media*, Wyd. WAM, Kraków 2010, s. 192.

14) M. Kowalczuk, http://www.edunews.pl/badania-i-debaty/badania/1718-mlodzi-a-media--spolecznosciowe, [dostęp: 15.03.2012].

15) Tamże.

2. Naruszenie prywatności, kradzież tożsamości oraz podszywanie się. Udostępnianie danych o charakterze prywatnym jest źródłem informacji dla różnych oszustów. Celem jest uzyskanie haseł, numerów telefonów lub numerów kart płatniczych;

3. Zastraszanie, nękanie - Portale społecznościowe są miejscem, gdzie można stać się ofiarą ataków ze strony innych osób;

4. Rozsyłanie szkodliwego oprogramowania - Istnieją rodziny specjalnego szkodliwego oprogramowania, które są tworzone i zamieszczane dla portali społecznościowych i tam umieszczane.

Aby uniknąć przykrych sytuacji związanych z aktywności dzieci i młodzieży na portalach społecznościowych, należy podjąć działania zmierzające do ich ochrony, m.in.:

1. Ustalić ograniczenia i zasady zachowania podczas korzystania z Internetu.
2. Uczulać, aby dzieci uważały na to, jakie informacje udostępniają i z kim się nimi dzielą, oraz by rozumiały, że po opublikowaniu w Internecie wszystko traci charakter prywatny.
3. Stosować programy ochronne - Jest to jedyny sposób, aby zapobiec przechwyceniu istniejącego konta.
4. Przypominać, aby dzieci ignorowały podejrzane odsyłacze i były ostrożne wobec wszystkich kuszących ofert, które wysyłają im znajomi.
5. Doradzać dzieciom, aby były ostrożne w stosunku do nieznanych im osób, które chcą dołączyć do kręgu ich znajomych
6. Mówić dzieciom, aby nie spotykały się osobiście z ludźmi poznanymi za pośrednictwem Internetu.
7. Nalegać, aby dzieci informowały cię, gdy zauważą coś nietypowego, poczują się niekomfortowo lub się boją.
8. Rozmawiać o tym, czym można, a czym nie należy dzielić się podczas korzystania z Internetu.

3. Wpływ portali społecznościowych na rozwój społeczny młodzieży

Okres dorastania należy podzielić na dwa etapy: wczesną i późną adolescencję. W czasie adolescencji w życiu młodego osobnika zachodzą przeróżne zmiany, począwszy od zmian fizycznych, psychicznych, jak i emocjonalnych. Dlatego też okres ten uważany jest za jeden z ważniejszych w życiu, a zwłaszcza jego początkowe lata. Wielu badaczy czy filozofów bardzo różnie określa wiek dorastania. E. B. Hurlock dzieli adolescencję na trzy etapy:

1. 10-12 lat preadolescencja,
2. 13-16 lat wczesna adolescencja,

3. 17-21 lat poźna adolescencja[16].

Natomiast E. Erikson wyróżnił wiek dorastania obejmujący lata od 12 do 18, podczas którego zachodzi najwięcej zmian fizycznych i psychicznych oraz czas młodzieńczy przypadający na lata 18-25. Obserwując dzisiejszych nastolatków, wiele osób uważa, że są rozpieszczone, pozbawione kontroli rodziców, humorzaste. Jednak tak naprawdę to nie te czynniki mają wpływ na ich zachowanie. Według Eriksona okres adolescencji to czas, w którym jednostka trwa pomiędzy poczuciem tożsamości a rozproszeniem ról. Jest to czas, kiedy młode osoby poszukują swojej tożsamości, świadomości siebie, kształtują swoje postawy i wartości. Przyczyną zaburzenia równowagi oraz buntu może być chęć i dążenie do zaspokojenia wewnętrznych potrzeb[17].

Tak jak w każdym etapie życia zachodzą jakieś zmiany, tak i w okresie adolescencji mają one miejsce. Czas młodzieńczy jest to moment osiągania pełnej dojrzałości seksualnej i płciowej, jednak nie zmienia to faktu, że wciąż w okresie tym mamy do czynienia z burzą hormonów. Poza zmianami w rozwoju fizycznym zachodzą również zmiany w rozwoju psychicznym. Wiek młodzieńczy jest to „najlepszy czas w życiu", gdyż ma miejsce wtedy intensywny rozwój intelektualny. Myślenie abstrakcyjne i logiczno - dedukcyjne, pamięć mechaniczna czy orientacja w przestrzeni są na szczycie swoich możliwości. Głównymi zmianami, jakie można zaobserwować w tym okresie, jest poszukiwanie nowych doświadczeń poza najbliższym środowiskiem (domem rodzinnym), zostają osłabione więzi emocjonalne na tej płaszczyźnie. Młode osoby są bardzo podatne na wpływ grupy rówieśniczej, która odgrywa ważną rolę w ich życiu[18]. Jednostki żyjące w społeczeństwie ciągle mają kontakt z innymi poprzez najprostszą relację, jaką jest kontakt społeczny (idąc do sklepu, szkoły, jadąc autobusem, idąc na spacer). Każdy jest współobecny w tworzeniu społeczeństwa. Poza zwykłym kontaktem jednostka wchodzi również w interakcje z innymi.

Nie zawsze opisywany proces przebiega w ten sposób, często na relacje jednostki z innymi mają również wpływ osoby trzecie. Wpływ społeczny jest to proces, podczas którego zachodzą zmiany w zachowaniu, na skutek tego, co robią, myślą inni. Jak już wcześniej wspomniano, wiek adolescencji jest to czas, w którym młode osoby poddają się wpływowi innych, chcą być akceptowane. Najbardziej znane są trzy rodzaje wpływu społecznego:

16) Zob. E. B. Hurlock, *Rozwój młodzieży*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1965, s.13

17) Zob. A. Birch, *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007 s. 211-212.

18) http://sp24opole.wodip.opole.pl/wiek%20dorastania.ppt#285,35,Slajd35 [dostęp: 18.02.2012].

- naśladownictwo – kopiowanie zachowań innych,
- konformizm – uleganie naciskowi ze strony innych,
- posłuszeństwo – podporządkowywanie się autorytetom.

Wielu z nas z pewnością zastanawia się, dlaczego tak ogromna liczba młodych osób staje się podporządkowana innym, nie ma własnego zdania, ślepo podąża za modą, która nie zawsze im odpowiada. Istnieje wiele mechanizmów wywierania wpływu na innych, jednak do najczęściej spotykanych i najbardziej popularnych możemy zaliczyć:

- zaangażowanie – angażując się w wykonanie jakiegoś zadania, jednostka zmienia swoje postawy, zachowanie, postrzeganie względem danego obiektu,
- słuszność – ludzie, którzy wywierają wpływ, uważani są za ekspertów,
- akceptacja – sympatie wzbudzają w nas osoby, które są do nas podobne, a co za tym idzie, jesteśmy w stanie podporządkować się im,
- wzajemność – uzyskanie jakiegoś dobra silnie oddziaływuje na odbiorcę, który chce się zrewanżować,
- niedostępność – ograniczona dostępność do czegoś zwiększa pragnienie.

Autoprezentacja młodych polega na wykreowaniu swojej osoby tak, aby była dostrzegana i akceptowana przez innych. Chcą przedstawić swoją osobę najkorzystniej, jak tylko jest to możliwe. Wiadomo, nikt nie zainteresuje się nudnym zwykłym nastolatkiem.

Teoria spójności „ja" idealnie obrazuje to, co dzieje się na portalach społecznościowych. Młodzież z wysokim poczuciem wartości ukazuje pozytywne informacje na swój temat, natomiast osoby z niskim - przeciwnie, przedstawiają siebie w samych negatywach. Często przekazywane informacje naciągane są w jedną lub drugą stronę, aby się pochwalić lub nadać dramatyzmu swojemu życiu[19].

Przedstawianie siebie, czyli tzw. manipulowanie obrazem własnej osoby, jest bardzo powszechne w dzisiejszym świecie. Polega na przedstawieniu swoich cech charakteru, postaw, opinii i poglądów na dany temat. Poprzez sugerowanie korzyści wynikających z kontaktu z daną osobą, czy poprzez przytaczania samych pozytywnych i pełnych sukcesu zdarzeń odbiorca z większą sympatią patrzy na swego rozmówcę. Często litość ma również podobny wydźwięk. Ma to wszystko na celu przyciągnięcie oraz wywarcie wrażenia na odbiorcy. Posiadacze kont na portalach społecznościowych gromadzą dużą ilość znajomych, chcą być akceptowani i popularni, robią wszystko, by wyróżnić się z tłumu[20]. Jednak tożsamość wirtualna rożni się

19) M. Rudy-Muża, *Internetowe lustro autoprezentacji,* Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2011 s. 26 – 38.
20) M. Rudy-Muża, *Internetowe lustro autoprezentacji*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2011 s. 76-78.

od tej realnej. W prawdziwym życiu zupełnie inaczej wygląda rozmowa z osobą dorosłą, inaczej z dzieckiem, inaczej z kobietą czy z mężczyzną.

W sieci nie zawsze mamy pewność, z kim rozmawiamy. Tożsamość zaszyfrowana jest w formie nicków, po których niekiedy nie jesteśmy w stanie wywnioskować, z kim rozmawiamy. Zdarza się, że nasz rozmówca podaje się za zupełnie kogoś innego, zmienia płeć, pochodzenie czy wiek. Jednak po stylu pisania czasem można rozpoznać, z kim ma się do czynienia. Na przykład prosta konstrukcja zdań bądź błędy ortograficzne charakterystyczne są dla dzieci lub osób z niskim poziomem wykształcenia. Posługiwanie się slangiem internetowym oraz używanie dużej ilości emotikonów może powiedzieć nam o tym, iż rozmówca jest stałym gościem w Internecie[21].

4. Znaczenie forów internetowych w życiu młodych ludzi

Pisemna komunikacja przez Internet rządzi się innymi prawami niż konwersacja ustna – zarówno ta bezpośrednia, jak i elektroniczna (przez telefon czy Skype). Takie popularne formy komunikacji internetowej, jak komunikatory, portale społecznościowe czy istotne w pracy fora dyskusyjne dają swoim użytkownikom o wiele większą swobodę wypowiedzi, dystans, wolność i często anonimowość. Jednak dwa pierwsze zakładają, że osoba, która z nich korzysta, posługuje się swoją autentyczną tożsamością i podaje prawdziwe dane osobowe[22]. Zatem w znacznym stopniu odczuwa odpowiedzialność za własne słowa i komentarze. Natomiast większość forów internetowych nie wymaga podawania tych danych i dyskutanci pozostają dla siebie anonimowi - jest tak m.in. na forach dużych portali typu Onet.pl, Gazeta.pl itp.[23] Możliwość wypowiedzi pod pseudonimem czy wymyślonym nickiem sprawia, że rozmówcy czują się swobodniej, nie boją się poruszać trudnych tematów. Swoboda ta przejawia się zarówno w języku wypowiedzi, jak i w przełamywaniu tabu na poziomie obyczajów, głoszonego światopoglądu i okazywanych emocji[24]. Taki brak

21) D. Batorski, M. Marody, A. Nowak, *Społeczna przestrzeń Internetu Akademickie*, Wyd. SWPS Warszawa, 2006, s.11.

22) J. Grębowiec, *Gry strategiczne forów, komunikatorów i portali społecznościowych – o niektórych ludycznych aspektach komunikacji w Internecie,* [w:] W. Muszyński, M. Sokołowski (red.), *Homo creator czy homo ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 164.

23) M. J. Adamczyk, *Język sieciowych dyskusji w opinii samych dyskutantów,* [w:] D. Ulicka (red.), *Tekst (w) sieci, t. 1: Tekst. Język. Gatunki,* Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 181.

24) J. Grębowiec, *Gry strategiczne forów, komunikatorów i portali społecznościowych – o niektórych ludycznych aspektach komunikacji w Internecie,* [w:] W. Muszyński, M. Sokołowski (red.), *Homo creator czy homo ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy,* Wyd. Adam

ograniczeń ma zarówno swoje dobre, jak i złe strony.

Anonimowość wypowiedzi na forach dyskusyjnych jak i brak bezpośredniego kontaktu sprawiają, że ludzie czują się mniej odpowiedzialni za własne wypowiedzi, a co za tym idzie – „potrafią zachowywać się bez żadnych zahamowań, jeśli wiedzą, że nikt ich nie zna”[25]. Może to przejawiać się na dwa sposoby. Z jednej strony anonimowi użytkownicy forum są bardziej otwarci, zadają pytania, których w tzw. „realu” nie odważyliby się zadać. Nie boją się pisać, co myślą i okazywać swoich prawdziwych emocji, mniej krępują się ograniczeniami i społecznymi konwencjami. Anonimowość daje im poczucie bezpieczeństwa, a w takich warunkach rozmowa na trudne osobiste tematy jest znacznie łatwiejsza[26]. Może to być pewnego rodzaju „terapia” dla ludzi, którzy boją się mówić o swoich problemach na głos, ale chcieliby się tym z kimś podzielić. Również ludziom nieśmiałym z pewnością łatwiej się wypowiada, gdy mają świadomość tego, że nikt ich nie zna. Wtedy ewentualna krytyka mniej boli. Anonimowość ma jeszcze jeden pozytywny wymiar. Poprzez możliwość ukrywania pewnych aspektów dotyczących własnej tożsamości następuje obrona przed stereotypowym postrzeganiem danej osoby. Pomijając niektóre rzeczy, można uwolnić się od tych stereotypów związanych m.in. ze statusem, fizyczną atrakcyjnością, wiekiem, płcią czy rasą[27].

Jednak z drugiej strony uczestnicy dyskusji chcą pozostać nieznani ze względu na możliwość ponarzekania, głoszenia kontrowersyjnych poglądów, przybierania wymyślonych - czasem dziwacznych tożsamości, czy zadawania głupich pytań[28]. W tym wypadku anonimowość może być przyczyną tego, że użytkownicy forum pozwalają sobie na zbyt śmiałe czy wręcz wulgarne wypowiedzi, które często mogą kogoś urazić bądź obrazić. Ta druga sprawa dotycząca anonimowości podczas internetowych dyskusji dość często łączy się z agresją.

Przez agresję rozumiemy każde zamierzone działanie, które ma doprowadzić do zranienia bądź wyrządzenia drugiej osobie krzywdy, szkody czy zadania bólu. Jest to umyślne zachowanie, którego w żaden sposób nie można społecznie usprawiedliwić[29]. W odniesieniu do Internetu agresja łączy się z pojęciem cyberprzemocy, czyli przemocy z wykorzystaniem technologii informacyjnych oraz komunikacyjnych. Może przybierać różne formy, np. agresji słownej, zastraszania, nękania i szantażowania

Marszałek, Toruń 2008, s. 164.
25) P. Wallace, *Psychologia Internetu,* Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001, s. 311.
26) Tamże, s. 166.
27) B. Aouil, M. Kajdasz-Aouil, *Internet jako środowisko komunikacyjne,* [w:] M. Tanaś (red.), *Kultura i język mediów,* Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.
28) P. Wallace, *Psychologia Internetu,* Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.
29) P. Łuczak, *Agresja!,* http://www.propolonia.pl/blog-read.php?bid=51&pid=1783, [dostęp: 06.03.2010].

z użyciem sieci. Inną formą jest rozpowszechnianie kompromitujących zdjęć czy filmów. Podszywanie się pod kogoś bez wiedzy i wbrew woli danej osoby też zaliczane jest do aktów cyberprzemocy[30]. Na forach dyskusyjnych można spotkać się głównie z przekazywaną tekstem agresją słowną skierowaną pod adresem rozmówców. Najbardziej widocznymi jej przejawami są obelgi i ataki osobiste. Ludzie wzajemnie się obrażają, obrzucają wyzwiskami, używając przy tym często wulgarnych słów[31].

Anonimowość na forach internetowych ma swój pozytywny i negatywny wymiar. W odpowiednich okolicznościach może prowokować pewne agresywne zachowania, które pojawiają się w sieci. Ma też wpływ na obniżenie kultury języka użytkowników – niezważanie na zasady ortografii czy interpunkcję. Jednak z drugiej strony może również sprawić, że osoby, które wstydzą się mówić o swoich problemach, na forum otworzą się i znajdą wsparcie, a osoby nieśmiałe zaczną wypowiadać się bez względu na ewentualną krytykę.

5. Kształtowanie wizerunku na forach internetowych

Prezentowanie siebie i związane z tym wywieranie wrażenia na innych jest nieodłącznym elementem codziennego życia i kontaktów społecznych. Autoprezentacja, inaczej manipulowanie tworzonym wrażeniem, to „(…) proces kontrolowania przez jednostkę sposobu, w jaki jest postrzegana przez otoczenie”[32]. Świadczy ona o dbałości o własny wizerunek, czyli o to, jak dana osoba jest odbierana przez innych. Od wykreowanego w oczach odbiorców obrazu tej osoby zależy czy podmiot będzie lubiany. Bardzo ważne jest zatem, by obraz ten był pozytywny[33]. Każdy chce być dobrze postrzegany. Jednostkom zależy na zdobyciu sympatii ze strony otoczenia. W świecie rzeczywistym, w kontaktach bezpośrednich istnieje wiele możliwości zaprezentowania siebie w taki sposób, by wywrzeć określone wrażenie. Poprzez zachowanie oraz cechy charakteru, ludzie tworzą sobie zdanie na temat podmiotu. Ważną rolę odgrywa również treść wypowiedzi oraz to, jak się mówi. Gestykulacja i mimika

30) J. Barlińska, *Młodzież w Sieci – podłoże zachowań agresywnych i antyspołecznych,* [w:] Ł. Wojtasik (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc? Poradnik dla szkół,* [pdf], s. 11, http://www.cmppp.edu.pl/index.php, [dostęp: 07.03.2010].

31) Z. Łęski, Z. Wieczorek, *Człowiek człowiekowi wilkiem, czyli jak zepsuć sobie humor, uczestnicząc w forach dyskusyjnych,* [w:] W. Muszyński, M. Sokołowski (red.), *Homo creator czy homo ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 179.

32) M. Leary, *Wywieranie wrażenia na innych. O sztuce autoprezentacji,* Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2005, s. 27.

33) M. Łebkowski, *E-wizerunek. Internet jako narzędzie kreowania image'u w biznesie,* Wyd. Helion, Gliwice 2009, s. 7.

twarzy oraz stanowisko, jakie zostaje przyjęte w pewnych sprawach też wpływają na wizerunek. Nawet sam wygląd wiele mówi o człowieku. To tylko niektóre przykłady taktyk autoprezentacyjnych, które mają na celu stworzenie takiego obrazu w oczach oceniających, który jest zgodny z tym, jak jednostka sama siebie postrzega bądź jak chce być postrzegana.

Również w świecie wirtualnym można kreować swój wizerunek. Internet stał się nowym obszarem, w którym możliwe jest dokonywanie autoprezentacji. Jednak przestrzeń ta znacząco różni się od tej rzeczywistej. Z jednej strony nakłada na ową prezentację pewne ograniczenia, gdyż do dyspozycji jest mniejszy zasób środków[34]. Ludzie nie widzą użytkownika Internetu i nie słyszą jego głosu. Nie można tylko gestem bądź mimiką twarzy okazać przyjaznego nastawienia czy otwartości w stosunku do innych. Zatem wnioskowanie tylko na podstawie wizualnego odbioru osoby, jakie istnieje w kontakcie „twarzą w twarz", w Internecie nie jest możliwe. Bariery te sprawiają, że w przestrzeni wirtualnej trudniej jest stworzyć pozytywny obraz swojej osoby – w tym świecie podmiot odbierany jest jako trochę bardziej kłótliwy, chłodny i łatwiej jest go rozgniewać niż w rzeczywistości[35]. Z drugiej zaś strony, rekompensując wymienione ograniczenia, Internet dostarcza nowych, alternatywnych sposobów i środków wyrazu, które pozwalają wykreować wizerunek w sieci.

Użytkownik forum internetowego dysponuje takimi środkami wyrazu do prezentacji swojej osoby, jak:

– nick - sieciowy pseudonim,
– awatar - zdjęcie bądź obrazek dodawany do profilu,
– sygnatura,
– wypowiedzi - zarówno ilość postów, jak i styl wypowiedzi wpływają na określony wizerunek[36].

Łącząc wszystkie te elementy w całość, powstaje sieciowa tożsamość. W odniesieniu do Internetu i innych mediów elektronicznych pojęcie to nosi nazwę „e-wizerunek"[37]. Ważne jest, by wszystkie wyżej wymienione środki współgrały ze sobą, były spójne – by do odbiorców nie docierały sprzeczne informacje.

Bibliografia:

Andrzejewska A., Bednarek J. (red.), *Cyberświat – możliwości i zagroże-*

34) M. Podgórski, *Wirtualne społeczności i ich mieszkańcy. Próba e-tnografii,* [w:] J. Kurczewski (red.), *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu,* Wyd. Trio, Warszawa 2006, s. 178.
35) P. Ćwikliński, *Kształtowanie wizerunku w Sieci,* http://gazeta-it.pl/200812216150/Ksztaltowanie-wizerunku-w-Sieci-cz.-I.html, [dostęp: 18.03.2010].
36) Tamże, [dostęp: 18.03.2010].
37) M. Łebkowski, *E-wizerunek. Internet jako narzędzie kreowania image'u w biznesie,* Wyd. Helion, Gliwice 2009, s. 13.

nia, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2009.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wyd. PWN, Warszawa 2006.

Adamczyk M. J., *Język sieciowych dyskusji w opinii samych dyskutantów,* [w:] Ulicka D. (red.), *Tekst (w) sieci, t. 1: Tekst. Język. Gatunki,* Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.

Aouil B., Kajdasz-Aouil M., *Internet jako środowisko komunikacyjne,* [w:] Tanaś M. (red.), *Kultura i język mediów,* Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.

Barlińska., *Młodzież w Sieci – podłoże zachowań agresywnych i antyspołecznych,* [w:] Wojtasik Ł. (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc? Poradnik dla szkół,* [pdf], s. 11, http://www.cmppp.edu.pl/index.php.

Batorski D., Marody M., Nowak A., *Społeczna przestrzeń Internetu Akademickie*, Wydawnictwo SWPS Warszawa, 2006.

Birch A., *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

Ćwikliński P., *Kształtowanie wizerunku w Sieci,* http://gazeta-it.pl/200812216150/Ksztaltowanie-wizerunku-w-Sieci-cz.-I.html.

Grębowiec J., *Gry strategiczne forów, komunikatorów i portali społecznościowych – o niektórych ludycznych aspektach komunikacji w Internecie,* [w:] Muszyński W., Sokołowski M. (red.), *Homo creator czy homo ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

http://sp24opole.wodip.opole.pl/wiek%20dorastania.ppt#285,35,Slajd35.

Hurlock E. B., *Rozwój młodzieży*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1965.

Kobylarek A., *Psychologiczne pułapki komunikacji w Internecie*, [w:] Sokołowski M. (red.), *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, Wyd. Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu, Elbląg 2008.

Kowalczuk M., http://www.edunews.pl/badania-i-debaty/badania/1718--mlodzi-a-media-spolecznosciowe.

Leary M., *Wywieranie wrażenia na innych. O sztuce autoprezentacji,* Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2005.

Levinson P., *Nowe Nowe Media*, Wyd. WAM, Kraków 2010.

Łebkowski M., *E-wizerunek. Internet jako narzędzie kreowania image'u w biznesie,* Wyd. Helion, Gliwice 2009.

Łęski Z., Wieczorek Z., *Człowiek człowiekowi wilkiem, czyli jak zepsuć sobie humor, uczestnicząc w forach dyskusyjnych,* [w:] Muszyński W., Sokołowski M. (red.), *Homo creator czy homo ludens? Twórcy – internau-*

ci – podróżnicy, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

Łuczak P., *Agresja!,* http://www.propolonia.pl/blog-read.php?bid=51&pid=1783.

Maj B., *Miejsce komunikacji wirtualnej – w odniesieniu do rzeczywistej – we współczesnym świecie,* [w:] Wawrzak-Chodaczek M.(red.), *Wartości w komunikowaniu się*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2009.

Nowak A., Krejtz K., *Internet z perspektywy nauk społecznych*, [w:] Batorski D., Marody M.,

Nowak A.(red.), *Społeczna przestrzeń Internetu*, Wyd. Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Akamedica", Warszawa 2006.

Palma A., http://technologie.gazeta.pl/internet/1,104530,10888879,Facebook_coraz_popularniejszy_na_urzadzeniach_przenosnych.html.

Podgórski M., *Wirtualne społeczności i ich mieszkańcy. Próba e-tnografii,* [w:] Kurczewski J. (red.), *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu,* Wyd. Trio, Warszawa 2006.

Puchała M., *Komunikatory internetowe zagrożeniem dla dzieci*, [w:] Andrzejewska A. Bednarek J. (red.), *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak", Warszawa 2009.

Rudy-Muża M., *Internetowe lustro autoprezentacji,* Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2011.

Sala M., http://spoleczenstwo.newsweek.pl/sondaz--internet-zamiast--sniadania,71859,1,1.html.

Wallace P., *Psychologia Internetu,* Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.

Wolska-Długosz M., *Internet – przyszłość komunikacyjna?*, [w:] Wawrzak-Chodaczek M. (red.), *Wartości w komunikowaniu się*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2009.

Sylwia Ćmiel

OCHRONA NIELETNICH W CYBERPRZESTRZENI POPRZEZ BEZPIECZNE ŚRODOWISKO ONLINE W DZIAŁANIACH UNII EUROPEJSKIEJ

Wstęp

Działania Unii Europejskiej na poziomie zarówno unijnym, jak i krajowym na rzecz umacniania praw i edukacji nieletnich osób w cyberprzestrzeni, powinny zostać zintensyfikowane, aby zadbać o ich ochronę. Nieletni nie zawsze dostrzegają potencjalne zagrożenia, na jakie są narażeni w środowisku *online*, nie zawsze są też świadomi swoich ewentualnych działań.

Narażanie nieletnich na szkodliwe treści i zachowania w cyberprzestrzeni może prowadzić do niepokojących doświadczeń nieletnich w świecie wirtualnym i prowadzić do przenoszenia zachowań ryzykownych do świata rzeczywistego.

Głównym celem niniejszego artykułu jest analiza zarówno teoretyczna, jak i praktyczna aktualnych działań Unii Europejskiej w obszarze zapewnienia optymalnej ochrony nieletnich w cyberprzestrzeni poprzez wspieranie bezpiecznego środowiska *online*. Przedmiotem badań uczyniono:

1. Unijne propozycje środków ochrony nieletnich w Internecie;
2. Innowacyjne rozwiązania technicznych zabezpieczeń infrastruktury informatycznej;
3. Ochronę przed niegodziwym traktowaniem dzieci w celach seksualnych oraz wykorzystywaniem seksualnym dzieci w Internecie;
4. Współpracę z partnerami międzynarodowymi na rzecz zwalczania niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych oraz wykorzystywania seksualnego dzieci w Internecie;
5. Współpracę międzynarodową Unii Europejskiej na rzecz bezpieczeństwa cybernetycznego mającą wpływ na poziom bezpieczeństwa nieletnich w cyberprzestrzeni;

5.1. Poziom krajowy,

5.2. Poziom unijny i międzynarodowy.

1. Unijne propozycje środków ochrony nieletnich w Internecie

Proponowane przez Unię Europejską **środki** zapobiegawcze odnoszą się do nieletnich w różnym wieku zagrożonych demoralizacją, ponieważ w zależności od wieku nieletni w różny sposób korzystają z nowych technologii i nie jest możliwe znalezienie rozwiązań jednolitych dla wszystkich z tej kategorii osób. Na szczeblu zarówno unijnym, jak i krajowym należy permanentnie wdrożyć środki zapobiegające sytuacjom, w których nieletni mają kontakt z niewłaściwymi treściami i zachowaniami przestępczymi w cyberprzestrzeni.

Zagrożenie prywatności dotyczy wprawdzie wszystkich użytkowników, jednak nieletni są grupą szczególnie na nie podatną, bowiem nie orientu-

ją się, w jaki sposób należy zmienić swoje ustawienia dotyczące prywatności i nie rozumieją ewentualnych konsekwencji swoich działań. Często też nie zdają sobie sprawy, że mogą stać się łatwym obiektem nagabywania dla celów seksualnych lub narazić się na utratę swojego dobrego imienia w cyberprzestrzeni.

Ważne jest zatem zdobywanie nie tylko przez dzieci, ale i przez rodziców, umiejętności odpowiedniego zarządzania automatycznymi ustawieniami dotyczącymi prywatności, tak aby zapewnić maksymalne bezpieczeństwo. Jak podaje Komisja Europejska w „Europejskiej strategii na rzecz lepszego Internetu dla dzieci", aż 80% rodziców jest przekonanych, że powszechniejsza dostępność i lepsza efektywność narzędzi kontroli rodzicielskiej przyczyniłyby się do bezpieczniejszego i skuteczniejszego korzystania z Internetu przez ich dzieci. Jednak średnio jedynie 28% rodziców w Europie blokuje określone strony internetowe lub instaluje filtry na stronach internetowych, które odwiedzają ich dzieci. Przy należnym poszanowaniu wolności wypowiedzi, kontrole rodzicielskie uważane są za uzupełniający środek ochrony młodszych dzieci przed oglądaniem nieodpowiednich treści w Internecie; w ramach tego środka rodzice wprowadzają ustawienia filtrujące treści i nadzorujące zachowanie dziecka w środowisku *online*. Niezbędne jest zapewnienie większej dostępności i rozpowszechnienie stosowania narzędzi kontroli rodzicielskiej w wielu językach, aby pozwolić rodzicom na świadomy wybór w zakresie wykorzystania takich narzędzi.

Ważnym wydarzeniem wzmacniającym ochronę nieletnich w Internecie było podjęcie cytowanej powyżej europejskiej strategii, która pozwala Komisji Europejskiej wspierać działania w obszarach:

1. Dokonywania analiz oraz testowania narzędzi kontroli rodzicielskiej i powiązanych usług wpierających, które mają na celu umocnienie praw rodziców i dzieci.
2. Badania rozwoju, aby rozważyć możliwości interpretacji systemów ratingów wiekowych oraz klasyfikacji treści przez skuteczne narzędzia kontroli rodzicielskiej, które funkcjonowałyby w wielu językach.
3. Podejmowania środków legislacyjnych, jeżeli podejmowane przez branżę środki samoregulacji nie przyniosą efektów.[1]

2. Innowacyjne rozwiązania technicznych zabezpieczeń infrastruktury informatycznej

Jednym z zagrożeń, na jakie narażone są dzieci w Internecie, jest oglądanie nieodpowiednich treści (takich jak materiały pornograficzne lub prezentujące przemoc). Celem ochrony nieletnich przed tymi zagro-

1) Por. Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 02.05.2012 r. (Com(2012) 196 final)*; Europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci*. Bruksela, s. 13-14.

żeniami powinno zatem być powszechnie stosowane, przejrzyste i spójne podejście do systemu ratingów wiekowych oraz klasyfikacji treści na obszarze nie tylko naszego kraju, ale i Unii Europejskiej w odniesieniu do szeregu treści i usług, w tym gier internetowych, aplikacji oraz treści edukacyjnych i innych treści o znaczeniu kulturowym. To również wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań (np. ratingi według użytkownika lub ratingi automatyczne).

System powinien oferować rodzicom łatwo zrozumiałe kategorie wiekowe, przy czym należy wziąć pod uwagę, że te same treści mogą zostać uznane za odpowiednie dla różnych kategorii wiekowych w różnych krajach. Podejście to powinno być stosowane w spójny sposób we wszystkich sektorach; należy reagować na rozbieżności we wdrażaniu aktualnych systemów w odniesieniu do różnych mediów, co poprawi konkurencję na rynku.

W związku z tym Komisja Europejska będzie wspierać:

1) Środki samoregulacji w tym obszarze, rozważy ponadto potencjalne środki legislacyjne na wypadek, gdyby środki samoregulacji branży nie przyniosły oczekiwanych rezultatów.

2) Uruchomienie inter-operacyjnych platform udostępniających usługi odpowiednie do wieku – począwszy od 2014 roku.[2]

Warto również wspomnieć o ochronie szkolnej infrastruktury informatycznej. W Polsce zintegrowany i spójny system zasad bezpieczeństwa w tym obszarze zaproponował D. Stachecki[3]. Według niego nie tylko środowisko rodzinne powinno dbać o ochronę infrastruktury informatycznej ale również o tę ochronę powinna zadbać szkoła. Dlatego też ważne jest, aby w szkole m.in.:

1. Wyraźne oddzielić sieć administracyjną od urządzeń, z których korzystają uczniowie.
2. Wdrożyć regulaminy dotyczące korzystania ze sprzętu informatycznego przez uczniów, ale i nauczycieli i administrację szkoły.
3. Wprowadzać zakazy korzystania przez uczniów z komputerów na stanowiskach pracy nauczycieli.
4. Zapewnić bezpieczeństwo szkolnym serwisom internetowym - między innymi chodzi tu o nadzorowanie treści i niedopuszczanie bądź usuwanie treści nieuprawnionych, na przykład wrogich wobec konkretnych osób (uczniów lub nauczycieli).
5. Moderować forum szkolne i dbać o odpowiedni poziom dyskusji.
6. Unikać anonimowości poprzez zakładanie loginów i haseł dla wszystkich użytkowników infrastruktury informatycznej, w tym internetowej w środowisku szkolnym.

2) Tamże, s. 15.
3) Por. D. Stachecki, *Postulaty w zakresie bezpiecznej szkolnej infrastruktury informatycznej. Opis zaleceń na przykładzie praktyk*i, [w:] Ł. Wojtasik (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc.* Poradnik dla Szkół, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2009, s. 23-34.

3. Ochrona przed niegodziwym traktowania dzieci w celach seksualnych oraz wykorzystywania seksualnego dzieci w Internecie

Ochrona nieletnich w cyberprzestrzeni poprzez stwarzanie bezpiecznego środowiska *online* wiąże się również z ochroną przed niegodziwym traktowaniem dzieci w celach seksualnych oraz wykorzystywaniem seksualnym dzieci w Internecie.

Internet w coraz większym stopniu wykorzystywany jest w celu rozpowszechniania zdjęć prezentujących niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych. Występuje tu szereg problemów, dlatego konieczna jest identyfikacja, ratowanie i wspieranie ofiar; podejmowanie działań przeciwko sprawcom oraz ograniczanie nieustannego obiegu zdjęć poprzez wykrywanie i usuwanie zdjęć prezentujących niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych z Internetu i zapobieganie ich ponownemu umieszczaniu.

Powinna zostać zwiększona widzialność istniejących punktów zgłoszeniowych (linie interwencyjne), w których obywatele mogą zgłaszać nielegalne treści; należy ponadto umocnić powiązania z wszelkimi ogólnoeuropejskimi mechanizmami i środkami zgłaszania cyberprzestępczości. Należy usprawnić procedury systematycznego wykrywania i usuwania zdjęć prezentujących niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych oraz zapobiegania ich ponownemu umieszczaniu w Internecie. Podejmowane w tym obszarze działania muszą być zgodne z nową Dyrektywą unijną *w sprawie zwalczania niegodziwego traktowania w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci oraz pornografii dziecięcej,* jak również z obowiązującymi przepisami z zakresu ochrony danych osobowych i Kartą praw podstawowych Unii Europejskiej. Wobec tego Komisja Europejska:

- będzie wspierała współpracę między branżą, organami ścigania oraz telefonicznymi liniami interwencyjnymi w celu usprawnienia procesu i skrócenia czasu, w jakim usuwane są zdjęcia prezentujące niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych;
- będzie koordynować wymianę narzędzi i zasobów oraz w dalszym ciągu wspierać sieć INHOPE, która skupia linie interwencyjne, w celu ułatwienia obywatelom zgłaszania nielegalnych treści, podejmowania działań następczych zmierzających do zmniejszenia opóźnień w usuwaniu treści i rozpoznawania możliwości zwiększenia widzialności tych działań w społeczeństwie;
- będzie wspierać badania i rozwój w celu opracowywania i uruchamiania innowacyjnych rozwiązań technicznych na rzecz dochodzeń policyjnych, zwłaszcza w celu skuteczniejszej identyfikacji oraz przyporządkowania materiałów prezentujących niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych, rozpowszechnianych za pośrednictwem różnych kanałów

w Internecie, oraz w celu zapobiegania ponownemu umieszczaniu zdjęć prezentujących niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych;

- będzie wspierać przeprowadzanie szkoleń dla organów ścigania;

- przyjmie inicjatywę horyzontalną w sprawie procedur zgłaszania i podejmowania działań. Będzie ona ukierunkowana przede wszystkim na znoszenie barier utrudniających skuteczne mechanizmy zgłaszania i usuwania nielegalnych treści wszelkiego rodzaju, w tym zdjęć prezentujących niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych.[4]

Zgodnie z cytowaną powyżej Dyrektywą unijną *w sprawie zwalczania niegodziwego traktowania w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci oraz pornografii dziecięcej* - państwa członkowskie powinny podjąć stosowne działania mające na celu powołanie służb informacyjnych, których zadaniem będzie dostarczanie informacji, jak rozpoznawać oznaki niegodziwego traktowania w celach seksualnych oraz wykorzystywania seksualnego[5].

Pornografia dziecięca, czyli obrazy przestawiające niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych, to szczególny rodzaj treści, której nie można interpretować jako wyrażanie opinii. W celu zwalczania tego zjawiska należy ograniczyć obieg materiałów przedstawiających niegodziwe traktowanie dzieci poprzez utrudnienie sprawcom wprowadzania takich treści do publicznie dostępnych stron internetowych. Dlatego konieczne są działania w celu usuwania takich treści oraz zatrzymywania osób odpowiedzialnych za produkcję, dystrybucję lub pobieranie obrazów przedstawiających niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych.

Z myślą o wspieraniu działań Unii Europejskiej na rzecz zwalczania pornografii dziecięcej państwa członkowskie powinny dokładać wszelkich starań, aby współpracować z państwami trzecimi w zakresie zabezpieczenia usuwania takich treści z serwerów znajdujących się na ich terytorium. Jednakże pomimo takich wysiłków, usuwanie u źródła treści zawierających pornografię dziecięcą jest często niemożliwe, w przypadku gdy oryginalne materiały znajdują się poza terytorium Unii Europejskiej, ze względu na brak woli współpracy ze strony państwa, w którym znajdują się serwery, lub ze względu na to, że procedura prowadząca do usunięcia tych materiałów w danym państwie jest wyjątkowo długotrwała. Można zatem ustanowić także mechanizmy blokowania dostępu z terytorium Unii Europejskiej do stron internetowych, w odniesieniu do których ustalono, że zawierają pornografię dziecięcą lub służą do jej rozpowszechniania. Środki podejmowane przez państwa członkowskie na mocy omawianej dyrektywy w celu usunięcia lub, w odpowiednich przypadkach, blokowania stron internetowych zawierających pornografię dziecięcą mogą opierać się na różnych rodzajach dzia-

4) Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 02.05.2012 r. (Com(2012) 196 final)*; Europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci*. Bruksela 2012 r., s. 18.

5) Por. M. Sitek, *Prawne i instytucjonalne ramy zwalczania, handlu ludźmi,* [w:] *Wykorzystywanie człowieka w XX i XXI wieku*, Olsztyn 2012.

łań publicznych, np. legislacyjnych, nielegislacyjnych, sądowych lub innych. W tym kontekście dyrektywa nie stanowi uszczerbku dla dobrowolnych działań podejmowanych przez dostawców usług internetowych w celu zapobiegania niewłaściwemu wykorzystywaniu świadczonych przez nich usług ani dla jakiegokolwiek wsparcia tych działań ze strony państw członkowskich.

Bez względu na rodzaj podstawy lub metody wybranej dla takich działań państwa członkowskie powinny zagwarantować, że zapewnia ona stosowny poziom pewności prawnej i przewidywalności dla użytkowników i usługodawców. Zarówno w celu usuwania, jak i blokowania treści przedstawiających niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych należy ustanowić i umacniać współpracę między organami publicznymi, w szczególności w celu zapewnienia, by krajowe wykazy stron internetowych zawierających materiały z pornografią dziecięcą były jak najbardziej kompletne, a także by unikać powielania prac. Wszelkie inicjatywy w tym zakresie muszą uwzględnić prawa użytkowników końcowych, muszą być prowadzone z zastosowaniem obowiązujących procedur prawnych i sądowych oraz muszą być zgodne z Europejską Konwencją o ochronie praw człowieka i podstawowych wolności oraz z Kartą Praw Podstawowych Unii Europejskiej. W ramach programu na rzecz bezpieczniejszego Internetu ustanowiono sieć telefonów interwencyjnych, służących gromadzeniu informacji oraz zapewnieniu odpowiedniego zakresu i wymiany raportów dotyczących głównych rodzajów nielegalnych treści zamieszczanych online[6].

Unia Europejska proponuje szereg działań dla wszystkich państw członkowskich mających na celu zwiększenie bezpieczeństwa dzieci w Internecie. Są to działania w dziedzinie kształcenia i szkoleń, niezbędne do osłabienia i ograniczenia popytu sprzyjającego wszelkim formom wykorzystywania seksualnego dzieci. W odpowiednich przypadkach we współpracy z właściwymi organizacjami społeczeństwa obywatelskiego i innymi zainteresowanymi stronami – również za pośrednictwem Internetu – powinny być podjęte odpowiednie działania, takie jak kampanie informacyjne i uświadamiające, programy badawcze i edukacyjne służące podniesieniu świadomości i ograniczeniu ryzyka, że dzieci staną się ofiarami niegodziwego traktowania w celach seksualnych lub wykorzystywania seksualnego. Każde państwo członkowskie powinno poza tym propagować regularne szkolenie dla urzędników (np. policjantów) mogących mieć kontakt z dziećmi pokrzywdzonymi w wyniku niegodziwego traktowania w celach seksualnych lub wykorzystywania seksualnego. Państwa członkowskie muszą podejmować środki niezbędne do zapewnienia szybkiego usunięcia stron internetowych zawierających lub rozpowszechniających pornografię dziecięcą utrzymywanych na ich terytorium oraz dążyć do zapewnienia usunięcia takich stron utrzymywanych poza ich terytorium[7].

6) Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 20011/92/UE z dnia 13 grudnia 2011 r. *w sprawie zwalczania niegodziwego traktowania w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci oraz pornografii dziecięcej*, zastępująca decyzję ramową Rady 2004/68/WSiSW z dnia 22 grudnia 2003 r. (Dz. U. L 335 z 17.12.2011), s. 6.

7) Tamże, s. 12-13.

4. Współpraca z partnerami międzynarodowymi na rzecz zwalczania niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych oraz wykorzystywania seksualnego dzieci w Internecie

Internet to medium, które nie zna granic i jest wszechobecne, dlatego międzynarodowa współpraca w zakresie ochrony dzieci ma ogromne znaczenie. Istnieje potrzeba wprowadzenia globalnego podejścia stanowiącego odpowiedź na te zagadnienia, które byłoby lepiej skoordynowane i oparte na solidnych podstawach. Materiały prezentujące niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych mogą być oglądane i zgłaszane w jednym kraju, podczas gdy przechowywane są w drugim kraju, zaś umieszczane w Internecie w jeszcze innym kraju[8].

Jak podaje organizacja Internet Watch Foundation, w 2011 r. w ponad połowie materiałów prezentujących wykorzystywanie dzieci ustalono, że są one zlokalizowane poza Europą. W tym samym sprawozdaniu podano, że wraz z technologiami zmieniają się metody rozpowszechniania tych materiałów, jak i dostępu do nich.

W związku z tym konieczne jest, aby telefoniczne linie interwencyjne rozwijały swoje strategie oraz narzędzia i aby wspólnie mogły identyfikować przypadki umieszczania materiałów prezentujących wykorzystywanie dzieci w zmieniającym się środowisku *online* oraz zwalczać takowe przypadki. Wobec tego zgodnie z przyjętą *Europejską strategią na rzecz lepszego Internetu dla dzieci* zadaniem Komisji Europejskiej jest[9]:

1. Zachęcać sieć INHOPE, która skupia telefoniczne linie interwencyjne, aby zwiększała liczbę swoich członków na całym świecie, wśród których znajdują się obecnie takie państwa, jak Rosja, Japonia, Stany Zjednoczone, Republika Południowej Afryki, Australia lub Korea Południowa.

2. Wspierać wykonanie konwencji Rady Europy o cyberprzestępczości, oraz promowanie jej zasad poprzez gwarantowanie środków ochrony technicznej i prawnej.

3. Współpracować z partnerami międzynarodowymi za pośrednictwem struktur takich jak grupa robocza UE-Stany Zjednoczone ds. bezpieczeństwa cybernetycznego i cyberprzestępczości, która określi wspólne priorytety w tym obszarze, w tym współpracę na rzecz usuwania pornografii dziecięcej z Internetu oraz działanie na rzecz zwiększania praw dziecka w środowisku *online*.

4. Współorganizować konferencje UE-USA.

5. Próbować dotrzeć do innych regionów na świecie i wspierać współpracę na szczeblu światowym.

8) Por. M. Sitek, *Euro 2012 w cieniu turystyki seksualnej,* [w:] M. Zdanowicz, D. Lutyński (red.), *Przyjazna granica - rok do Euro 2012*, Kętrzyn 2011, s. 103-113.

9) Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 02.05.2012 r. (Com(2012) 196 final)*; Europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci*. Bruksela 2012r., str. 19.

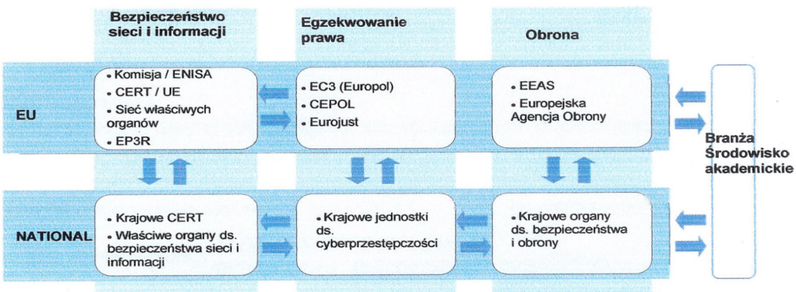
5. Współpraca międzynarodowa Unii Europejskiej na rzecz bezpieczeństwa cybernetycznego mająca wpływ na poziom bezpieczeństwa nieletnich w cyberprzestrzeni

Jednym z głównych wyzwań dla Unii Europejskiej w zakresie bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni jest sprecyzowanie ról i obowiązków licznych zainteresowanych podmiotów, ponieważ w grę mogą wchodzić różne ramy prawne i różne jurysdykcje rządów krajowych. Dlatego też, ze względu na złożoność zagadnienia i różnorodność zainteresowanych podmiotów, scentralizowany nadzór europejski nie jest odpowiednim rozwiązaniem. Rządy krajowe mają najlepsze warunki do organizacji działań w zakresie zapobiegania incydentom i atakom cybernetycznym i reagowania na nie oraz w zakresie nawiązywania kontaktów i współtworzenia sieci z sektorem prywatnym i z ogółem społeczeństwa, w oparciu o prowadzone już działania polityczne i istniejące ramy prawne.

Jednocześnie, ze względu na potencjalny lub rzeczywisty transgraniczny charakter zagrożeń, skuteczna reakcja na poziomie krajowym często wymaga zaangażowania na poziomie Unii Europejskiej.

W celu rozwiązania problemu bezpieczeństwa cybernetycznego w kompleksowy sposób działania powinny obejmować trzy filary – bezpieczeństwo sieci i informacji, egzekwowanie przepisów i obronę – które również funkcjonują w oparciu o różne ramy prawne (poniższy rysunek).

<u>Rysunek 1.</u> Koordynacja między właściwymi organami ds. bezpieczeństwa sieci i informacji CERT, organami egzekwowania prawa i organami obrony



Zródło: Wspólny Komunikat Komisji Europejskiej, Wysokiego przedstawiciela UE do spraw zagranicznych i polityki bezpieczeństwa do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno - Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 07.02.2013 r. - *Strategia bezpieczeństwa cybernetycznego Unii Europejskiej: otwarta, bezpieczna i chroniona cyberprzestrzeń*. Bruksela 2013, s. 21.

5.1. Poziom krajowy

Państwa członkowskie na swoim poziomie krajowym powinny utworzyć struktury przeznaczone do działań w zakresie odporności cybernetycznej, cyberprzestępczości, oraz obrony; powinny też osiągnąć poziom zdolności wymagany do celów reagowania na incydenty cybernetyczne. Jednak z uwagi na fakt, że kilka podmiotów może mieć obowiązki operacyjne dotyczące różnych aspektów bezpieczeństwa cybernetycznego, a także biorąc pod uwagę znaczenie udziału sektora prywatnego, na poziomie krajowym należy zapewnić optymalną koordynację z udziałem różnych ministerstw. Państwa członkowskie powinny określić w swoich krajowych strategiach bezpieczeństwa cybernetycznego role i obowiązki poszczególnych podmiotów krajowych. Należy wspierać wymianę informacji między podmiotami krajowymi oraz między nimi a sektorem prywatnym, tak aby umożliwić państwom członkowskim i sektorowi prywatnemu posiadanie ogólnego obrazu różnych zagrożeń oraz lepsze zrozumienie nowych tendencji i technik wykorzystywanych zarówno do przeprowadzania cyberataków, jak i do szybszego reagowania na nie[10].

Dzięki ustanowieniu krajowych planów współpracy w zakresie bezpieczeństwa sieci i informacji, które miałyby być wykorzystywane w przypadku incydentów cybernetycznych, państwa członkowskie powinny być w stanie dokonać wyraźnego podziału ról i obowiązków oraz zapewnić optymalność podejmowanych działań[11].

5.2. Poziom unijny i międzynarodowy

Podobnie jak na poziomie krajowym, to również na poziomie Unii Europejskiej istnieje szereg podmiotów zajmujących się kwestiami bezpieczeństwa cybernetycznego. W szczególności trzy agencje – ENISA, Europol/EC3 i EAO – prowadzą działania w odpowiednich sobie obszarach: bezpieczeństwa sieci i informacji, egzekwowania prawa i obrony. Agencje te posiadają rady zarządzające, w których reprezentowane są państwa członkowskie i które stanowią platformy koordynacji na poziomie Unii Europejskiej.

ENISA, Europol/EC3 i EAO zachęcają do koordynacji i współpracy w dziedzinach, zwłaszcza w zakresie analiz tendencji, oceny zagrożeń, szkoleń i wymiany najlepszych praktyk. Agencje te wraz z CERT-UE,

10) Por. Wspólny Komunikat Komisji Europejskiej, Wysokiego przedstawiciela UE do spraw zagranicznych i polityki bezpieczeństwa do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno - Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 07.02.2013r - *Strategia bezpieczeństwa cybernetycznego Unii Europejskiej: otwarta, bezpieczna i chroniona cyberprzestrzeń*. Bruksela 2013, s. 21-22.

11) Por. Breński, A. Oleksiuk, *Przemiany gospodarczo-społeczne w Polsce w XX wieku,* wyd. Novea Res - Wydawnictwo Innowacyjne, Gdynia 2008.

Komisją i państwami członkowskimi wspierają rozwój obdarzonej zaufaniem grupy ekspertów technicznych i ekspertów ds. polityki w tej dziedzinie. Nieformalne kanały koordynacji i współpracy zostają uzupełniane przez bardziej ustrukturyzowane powiązania.

Do celów koordynacji w dziedzinie obronności wykorzystywany jest ponadto personel wojskowy Unii Europejskiej oraz działający w ramach EAO zespół projektowy ds. obrony cybernetycznej. W pracach Rady Programowej Europolu/EC3 uczestniczą między innymi Eurojust, CEPOL, państwa członkowskie, ENISA i Komisja, które mają możliwość dzielenia się wiedzą ekspercką i które gwarantują, że działania EC3 są prowadzone w ramach współpracy partnerskiej, przy uznaniu znaczenia dodatkowej wiedzy specjalistycznej oraz z poszanowaniem mandatów wszystkich zainteresowanych stron. Nowy mandat ENISA powinien umożliwić wzmocnienie jej powiązań z Europolem i z zainteresowanymi stronami z branży. Najważniejszy jest jednak fakt, że wniosek ustawodawczy Komisji w sprawie bezpieczeństwa sieci i informacji ustanawia ramy współpracy w oparciu o sieć właściwych organów krajowych ds. bezpieczeństwa sieci i informacji i uwzględnia kwestie wymiany informacji między organami ds. bezpieczeństwa sieci i informacji, i organami ścigania. Komisja Europejska wraz z państwami członkowskimi powinna zapewniać koordynację międzynarodowych działań w dziedzinie bezpieczeństwa cybernetycznego, przy jednoczesnym przestrzeganiu podstawowych wartości Unii Europejskiej i promowaniu pokojowego, otwartego i przejrzystego wykorzystania technologii cybernetycznych[12].

Obecnie Komisja Europejska i państwa członkowskie prowadzą rozmowy na temat kierunków polityki z międzynarodowymi partnerami i organizacjami, takimi jak Rada Europy, OECD, OBWE, NATO i ONZ.

Zakończenie

Teoretyczna i praktyczna analiza aktualnych działań Unii Europejskiej, w obszarze zapewnienia optymalnej ochrony nieletnich w cyberprzestrzeni poprzez wspieranie bezpiecznego środowiska *online*, pozwoliła na postawienie następujących wniosków:

1. Unijne propozycje środków ochrony nieletnich w Internecie są podejmowane w sposób spójny i permanentny, a najnowsze propozycje zostały ujęte przede wszystkim:

a) 7 lutego 2013 r. w *„Europejskiej strategii bezpieczeństwa cybernetycznego Unii Europejskiej: otwarta, bezpieczna i chroniona cyberprzestrzeń”,*

b) 2 maja 2012 r. w *„Europejskiej strategii na rzecz lepszego Internetu dla dzieci*”,

c) 13 grudnia 2011 r. w Dyrektywie *„w sprawie zwalczania niegodziwego traktowania w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci oraz pornografii dziecięcej”;*

12) Tamże, s. 22.

2. Innowacyjne rozwiązania technicznych zabezpieczeń infrastruktury informatycznej, stosowane we wszystkich państwach unijnych mogą być skuteczne jedynie przy odpowiedniej współpracy międzynarodowej z krajami poza UE oraz dzięki stworzeniu odpowiednich środków regulacji prawnych;

3. Ochrona przed niegodziwym traktowania dzieci w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci w Internecie oraz współpraca z partnerami międzynarodowymi na rzecz zwalczania niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci w Internecie - jest aktywnie podejmowana przez Unię Europejską, jak i państwa członkowskie. Jednak biorąc pod uwagę skalę zjawiska i wprowadzanie coraz to nowszych technologii teleinformatycznych, należy permanentnie prowadzić wszelkie możliwe działania na szczeblu międzynarodowym, unijnym i krajowym;

4. Współpraca międzynarodowa Unii Europejskiej na rzecz bezpieczeństwa cybernetycznego ma bardzo duży wpływ na poziom bezpieczeństwa nieletnich w cyberprzestrzeni.

Bibliografia

Breński W., Oleksiuk A., *Przemiany gospodarczo-społeczne w Polsce w XX wieku*, wyd. Novea Res - Wydawnictwo Innowacyjne, Gdynia 2008.

Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 20011/92/UE z dnia 13 grudnia 2011 r. *w sprawie zwalczania niegodziwego traktowania w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci oraz pornografii dziecięcej*, zastępująca decyzję ramową Rady 2004/68/WSiSW z dnia 22 grudnia 2003 r. (Dz. U. L 335 z 17.12.2011).

Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 02.05.2012 r. (Com(2012) 196 final)*; Europejska strategia na rzecz lepszego Internetu dla dzieci*. Bruksela 2012.

Stachecki D., *Postulaty w zakresie bezpiecznej szkolnej infrastruktury informatycznej. Opis zaleceń na przykładzie praktyki*, [w:] Wojtasik Ł. (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół,* Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2009.

Sitek M., *Prawne i instytucjonalne ramy zwalczania handlu ludźmi,* [w:] Sitek B., Dammacco G. i in. (red.), *Wykorzystywanie człowieka w XX i XXI wieku*, UWM Wydział Prawa i Administracji, Olsztyn 2012.

Sitek M., Euro 2012 w cieniu turystyki seksualnej, [w:] Przyjazna granica - rok do Euro 2012, red. M. Zdanowicz i D. Lutyński, Kętrzyn 2011, s. 103-113.

Wspólny Komunikat Komisji Europejskiej, Wysokiego przedstawiciela UE do spraw zagranicznych i polityki bezpieczeństwa do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno - Społecznego i Komitetu Regionów z dnia 07.02.2013r - *Strategia bezpieczeństwa cybernetycznego Unii Europejskiej: otwarta, bezpieczna i chroniona cyberprzestrzeń*. Bruksela 2013.

Marta Czerwiec

MEDIA A EDUKACJA SPOŁECZNA

Wstęp

Kwestia wychowawczej roli mediów stanowi istotny problem dla współczesnych społeczeństw, zwłaszcza tych o wysokim poziomie zaawansowania technologicznego i rozwiniętej infrastrukturze telekomunikacyjnej. Obecność mediów w życiu społecznym wydaje się być niezaprzeczalna, zwłaszcza że media jako nośniki informacji nie ograniczają się jedynie do telewizji i radia, ale obejmują także Internet, płytę DVD, telefon, fotografię czy plakat.

Edukacja za pośrednictwem mediów obejmować może wiele wymiarów życia społecznego i może przybierać szereg różnorodnych form, ze względu na tani i szybki przekaz treści. Media jako kanały dystrybucji informacji wykorzystywane są w procesach generowania, przetwarzania i przekazywania wiedzy zarówno w szkołach lub na uczelniach wyższych, jak również w przedsiębiorstwach czy instytucjach rządowych.

Przykładem zastosowania mediów jako nośnika informacji na polu edukacji może być dynamicznie rozwijający się nurt *distance education*, czyli edukacji na odległość, która wykorzystuje media do nauczania bez bezpośredniej styczności ucznia i nauczyciela[1].

Mnogość mediów daje w tym przypadku możliwość wdrożenia wielu metod, począwszy od metod korespondencyjnych, aż do konferencji *on-line* czy transmisji satelitarnych[2], po to by skutecznie przezwyciężać bariery czasowe, dystansu oraz kosztowe i umożliwić dostęp do wiedzy tym, którzy z różnych przyczyn nie mogą jej uzyskać w tradycyjny sposób[3].

Podobne metody działania wykorzystywane są także w kampaniach społecznych kierowanych do mieszkańców miast i regionów, które tworzone są przez rządowe, regionalne i lokalne władze, zgodnie z misją instytucji publicznych, jaką jest służba społeczeństwu. W niniejszym rozdziale pragnę zwrócić uwagę czytelników właśnie na ten kierunek zastosowania mediów i wskazać wpływ kampanii społecznych na zmiany postaw i zachowań ich odbiorców.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Wychowanie nie tylko dla dzieci,
2. Media jako rzecznik,
3. Być czy mieć?

1) M. Moll, H. J. Robertson, *No More Teachers, No More Schools: Information Technology and the 'Deschooled' Society*. "Technology in Society", t. 20/1998, s. 375-369; J. Baggaley, *Where Did Distance Education Go Wrong?* "Distance Education", t. 29 (1)/2008, s. 39-51.
2) M. Moore, G. Kearsley, *Distance Education: A Systems View*. Wadsworth, Belmont, CA 2005; C. Ghaoui, W. A. Janvier, *Interactive E – Learning*. "International Journal of Distance Education Technologies", t. 2/2004, s. 26.
3) P. Rogers, *Traditions to Transformations: The Forced Evolution of Higher Education*. "Educational Technology Review", t. 9(1)/2001, s. 47-60.

1. Wychowanie nie tylko dla dzieci

Kampanie społeczne wpisane są w wachlarz działań marketingowych instytucji publicznych działających na szczeblu państwowym, regionalnym i lokalnym, dlatego w odniesieniu do tego typu kampanii używa się pojęcia „marketingu społecznego".

Marketing ogólnie rzecz ujmując, jest to filozofia działania szeroko rozumianych organizacji, zmierzająca do rozpoznania potrzeb klientów i zaspokojenie tych potrzeb przy zachowaniu maksymalizacji zysku i minimalizacji kosztu klienta. Marketing stosowany jest także w instytucjach publicznych, które nie są nastawione na zysk, ale na optymalne wykorzystanie istniejących zasobów.

Ponieważ klientem instytucji publicznych jest społeczeństwo, zatem marketing w sektorze publicznym winien przede wszystkim służyć społeczeństwu poprzez poprawę jakości życia. Jak piszą P. Kotler, N. Roberto i N. Lee, marketing społeczny ma na celu wdrażanie pożądanych postaw i zachowań lub też wygaszanie postaw i zachowań niepożądanych *ze względu na dobro poszczególnych osób, grup albo społeczeństwa jako całości*[4].

Działania w ramach marketingu społecznego można zatem nakierować na przykład na ograniczenie palenia tytoniu, zapobieganie pożarom, oszczędzanie wody i energii, zapobieganie chorobom zakaźnym, wczesne wykrywanie nowotworów czy propagowanie korzystania z pasów bezpieczeństwa w pojazdach.

Specyficzne uwarunkowania sektora publicznego czynią działania marketingowe w obszarze instytucji publicznych nie lada wyzwaniem. Dzieje się tak głównie dlatego, że dostępne zasoby instytucji publicznych są zawsze ograniczone, a ich wykorzystanie jest zazwyczaj systematycznie monitorowane przez obywateli.

Działania marketingowe w sektorze publicznym zwykle przebiegają podobnie, jak w przypadku sektora prywatnego i zawierają pełen zakres czynności marketingowych, począwszy od ustalenia celu i strategii działania, a skończywszy na komunikowaniu i monitorowaniu efektów. Twórcy kampanii społecznych często także korzystają z doświadczeń prywatnych organizacji i instytucji, a także nawiązują z nimi długofalową współpracę.

W szeroko pojęte działania marketingowe wpisują się również kontakty z mediami o zasięgu lokalnym, regionalnym, ogólnokrajowym, a czasem także międzynarodowym, co sprzyja zarazem przepływowi dobrych praktyk między regionami i krajami.

Osiągnięcie celów założonych w kampaniach społecznych nie jest jednak proste przede wszystkim dlatego, że nie chodzi tu o jednorazową czy cyklicz-

4) P. Kotler, N. Roberto, N. Lee, *Social Marketing: Improving the Quality of Life*. Sage, Thousand Oaks, California 2002, s. 5.

ną transakcję kupna – sprzedaży, ale o *trwałą zmianę zachowania* mieszkańców, która nie zawsze jest dla nich przyjemna. Dla przykładu oszczędzanie wody będzie wymagało rezygnacji z długich kąpieli w wannie na rzecz szybkiego prysznica, poprawa kondycji fizycznej - chodzenia pieszo po zakupy, a dbanie o środowisko naturalne - jazdę autobusem do pracy.

Ponadto niektóre kampanie społeczne nakłaniają ludzi do brania odpowiedzialności także za zachowania innych. Przykładem może być choćby zabieranie kluczyków od samochodu lub odmawianie podania alkoholu osobie kierującej autem. Tego typu interwencja może spowodować „narażenie się" znajomym, dlatego nakłonienie do takich działań może być trudne.

Wydaje się, że jedną z najważniejszych zasad kampanii społecznych jest zatem uświadomienie obywatelom realnych korzyści ze zmiany zachowania oraz oczywiście potencjalnych strat, jakie mogą oni ponieść w wyniku zachowań konkurencyjnych.

Kampanie społeczne, takie jak walka z otyłością[5], paleniem papierosów[6], propagowanie przestrzegania przepisów ruchu drogowego, propagowanie aktywności ruchowej wśród dzieci i młodzieży[7], oszczędzania wody i energii, przeciwdziałanie przestępczości czy zanieczyszczaniu środowiska naturalnego albo także kampanie związane z zachęcaniem do czytania dzieciom winny więc pokazywać, co „klient", czyli mieszkaniec może dzięki propagowanym przez kampanię zachowaniom uzyskać.

Korzyścią dla klienta w krótkim okresie może być na przykład spadek wagi ciała w wyniku prowadzenia aktywnego trybu życia lub oszczędności wynikające z mniejszego zużycia wody, a w dłuższym okresie zmniejszenie ryzyka chorób serca czy czyste środowisko naturalne.

Z kolei kosztem wynikającym z zachowania konkurencyjnego mogą być wysokie rachunki za wodę i energię lub trudności z poruszaniem się powodowane przez wzrost wagi ciała i choroby serca, jeżeli zamiast spaceru mieszkaniec wybierze oglądanie telewizji.

5) B. Reger, M. Wootan, S. Booth – Butterfield, *Using Mass Media to Promote Healthful Eating: A Community – Based Demonstration Project*. "Preventive Medicine", t. 29/1999, s. 414-421.

6) D. F. Sly, E. Trapido, S. Ray, *Evidence of the Dose Effects of an Antitobacco Counteradvertising Campaign*. "Preventive Medicine", t. 35/2002, s. 511-518; J. Niederdeppe, M. C. Farrely, M. L. Haviland, *Confirming 'truth': More Evidence of a Successful Tobacco Countermarketing Campaign in Florida.* "American Journal of Public Health", t. 94 (2)/2004, s. 255-257.

7) M. Huhman, S. Price, L. Potter, *Branding Play for Children: VERB It's What You Do*. [w:] W. D. Evans, G. Hastings (ed.), *Health Branding: Applying Marketing for Social Change*. Oxford University Press, London 2008.

2. Media jako rzecznik

W swojej książce *Marketing w sektorze publicznym* z 2008 roku Philip Kotler i Nancy Lee pokazują przykłady takich kampanii społecznych, które przyniosły długofalowe, wymierne efekty – na przykład kampania *Take a Bite Out of Crime* czyli *Wygryź kawałek przestępstwa* z psem McGruffem, kampania *Don't Mess with Texas* czyli *Nie zaśmiecaj Teksasu* z wyrazistym logo czy kampania Niedźwiedzia Smokey'a, który od lat 50. chroni tereny zielone przed pożarami.

Warto wspomnieć, że wskazane kampanie, oprócz przyjaznego i kolorowego logo, cechuje przede wszystkim wysoki poziom skuteczności. Dla przykładu, „niedźwiedź – maskotka" Smokey przyczynił się do znaczącej zmiany zachowań i postaw odbiorców kampanii. W latach 50. w wyniku bezmyślności ludzkiej płonęło bowiem blisko 30 milionów akrów terenów zielonych rocznie, natomiast w latach 90. liczba ta zmniejszyła się do poziomu 1 miliona akrów. Dzieje się tak dlatego, że kampanie te mają starannie opracowane strategie marki, a ich twórcy w celu uzyskania długofalowych efektów kampanii skupiają się na budowaniu świadomości marki i jej siły w dłuższym okresie[8].

Tabela 1. Przykłady kampanii społecznych

Hasło kampanii	Cel	Zasięg	Grupa docelowa
1% Or Less	Spożywanie mleka z 1% zawartością tłuszczu (lub mniejszą)	Kalifornia	Dorośli, rodzice, rodziny
5-4-3-2-1 Go!	Promowanie zdrowego żywienia i aktywności ruchowej	Chicago	Rodzice i rodziny
5-A-Day for Better Health	Promowanie spożywania owoców i warzyw	USA	Dorośli, rodzice, rodziny
Floryda TRUTH	Uświadamianie szkodliwości palenia tytoniu	Floryda	Dorośli i młodociani
Jalan Sesama	Edukacyjny program telewizyjny (adaptacja „Ulicy Sezamkowej")	Indonezja	Dzieci

8) D. Aaker, *Building Strong Brands*. Simon & Schuster, New York 1996.

LoveLife	Świadomość i przeciwdziałanie HIV i AIDS	Afryka Południowa	Dorośli i młodociani
Sisimpur	Edukacyjny program telewizyjny (adaptacja „Ulicy Sezamkowej")	Bangladesz	Dzieci
The TV Boss	Świadome korzystanie z mediów przez dzieci	USA	Rodzice
Trust	Świadomość i przeciwdziałanie HIV i AIDS	Kenia	Dorośli i młodociani
VERB: It's What You Do	Promowanie aktywności ruchowej	USA	Dorastające dzieci

Źródło: W. D. Evans, *Social Marketing Campaigns and Children's Media Use*. "The Future of Children", Vol. 18 (1)/2008, p. 184.

W budowaniu świadomości marki kampanii społecznych kluczową rolę odgrywają media. Kampania zorganizowana w Wielkiej Brytanii na rzecz walki z nadwagą dzieci zapoczątkowana przez Jamiego Olivera[9], znanego szefa kuchni, nie przyniosłaby takich rezultatów, gdyby nie wsparcie mediów.

Kampania, o której mowa, pod hasłem *Feed Me Better,* czyli *Karm mnie lepiej,* została wdrożona w celu zastąpienia tłustych, niezdrowych posiłków, jakie serwowano dzieciom w szkołach, odżywczą, zdrową dietą. Elementem kampanii było nie tylko zachęcenie dzieci do zdrowego trybu życia i codziennego spożywania owoców i warzyw, ale także edukowanie osób przygotowujących posiłki dla dzieci i układanie zdrowego menu.

9) P. Kotler, N. Lee, *Marketing w sektorze publicznym. Mapa drogowa wyższej efektywności*. Wyd. WSPiZ, Warszawa 2008, s. 40–46.



Rysunek 1. McGruff – The Crime Dog ma już prawie 30 lat i jest rozpoznawalny przez 75% dzieci.
Źródło: www.mcgruff.com.

Kampania Jamiego Oliviera zyskała światowy rozgłos właśnie dzięki brytyjskim i zagranicznym mediom, jak np. *The Sydney Morning Herald*, *The Australian*, *The New York Times* czy *The Daily Telegraph* oraz wydaniom internetowym gazet, portalom, telewizji ogólnokrajowej, a także publikacjom fachowym, takim jak *British Medical Journal*.

Media rozumiane jako instytucja mogą zatem nie tylko przekazywać informacje dotyczące kampanii społecznych, ale mogą także stać się *rzecznikiem* kampanii, czyli firmować ją swoim autorytetem i swoją rozpoznawalną marką.

Rzecznikiem może być także osoba z instytucji prowadzącej kampanię społeczną (np. komendant policji), ekspert w sprawie, która jest motywem przewodnim kampanii (np. minister środowiska), a nawet wymyślona maskotka, o których już wcześniej wspomniano.

Także osoby i instytucje ze świata mediów mogą przybrać rolę rzecznika kampanii społecznej. Rzecznik uwiarygodnia działania w ramach kampanii a także jej markę i hasło przewodnie. Ponieważ zdolność wzbudzania sympatii i zaufania, otwartość, humor czy naturalność określają atrakcyjność rzecznika, osoby ze świata mediów doskonale nadają się do takiej roli, gdyż często posiadają wymienione wcześniej cechy. Dzięki takiemu rzecznikowi kampania ma szansę zaistnieć w świadomości docelowych adresatów mocniej i szybciej a także na trwałe.

Teoretycy i praktycy zarządzania jeszcze niedawno skupiali się na decyzjach w sytuacjach niedostatecznej informacji, tymczasem obecnie

mamy do czynienia raczej z podejmowaniem decyzji przy nadmiarze informacji a nawet z sytuacją *przeładowania* informacją. Kampanie społeczne pomagają odbiorcom w selekcji informacji i koncentrowaniu się na istotnych treściach.

Co ciekawe, kampanie społeczne za pośrednictwem mediów zwracają również uwagę na związane ze światem wirtualnym zagrożenia, a także propagują programy odnoszące się do kształtowania świadomego odbioru treści medialnych. Programy związane z krytyczną analizą komunikatów przekazywanych przez media (*media literacy*[10]) rozwijają się dynamicznie głównie w Kanadzie, Anglii czy Australii[11], natomiast w Polsce tego typu programy nie są jeszcze powszechne.

3. Być czy mieć?

Kampanie społeczne stanowią dobry przykład na to, że media, mimo etykietki puszki Pandory, mogą mieć także dobre strony, przyczyniając się między innymi do rozpowszechniania i wdrażania programów edukacyjnych dla dzieci, takich jak na przykład „Ulica Sezamkowa". Programy te mają nawet swoją kategorię, jaką jest edukacja przez rozrywkę – *edutainment*.

Poprzez media propagowane są także kampanie społeczne na rzecz zdrowego żywienia i aktywności fizycznej dzieci i młodzieży (kampania *5-4-3-2-1 Go!* w USA) oraz komunikacji między dziećmi a rodzicami, w zakresie wychowywania dzieci, poświęcania im uwagi i rozmowy na trudne tematy, takie jak inicjacja seksualna czy używki (*Parents Speak Up Campaign*)[12].

Powszechne stają się także kampanie na rzecz świadomego odbioru, jak na przykład kampania *TV Boss*[13], wspierana przez Morion Picture, National Cable and Telecommunication Association czy National Association of Broadcasters.

Także w Polsce można zaobserwować wzrost liczby i intensyfikację kampanii społecznych odnoszących się do zagrożeń związanych z mediami oraz wirtualną rzeczywistością. Wspomniane kampanie odnoszą się przede wszystkim do niebezpieczeństw związanych z medium, które w praktyce nie podlega żadnej kontroli, czyli Internetem.

Wydaje się zatem, że przemysł medialny zaczyna zdawać sobie sprawę,

10) J. L. David, *Teaching Media Literacy*. "Educational Leadership", March 2009, s. 84-86.
11) M. Winn, *The Plug-in Drug: Television, Computers, and Family Life*. Penguin Books, New York 2002; R. Hobbs, R. Frost, *Measuring the Acquisition of Media –Lliteracy Skills*. "Reading Research Quarterly", t. 38 (3)/2003, s. 330-355; A. Lenhart, *Protecting Teens Online*. Pew Internet and American Life Project, Washington 2005; D. M. Considine, *From Gutenberg to Gates: Media matters*. "The Social Studies", March – April 2009, s. 63-72.
12) http://4parents.gov, [dostęp: 1.05.2012].
13) www.thetvboss.org, [dostęp: 25.04.2012].

że podąża w złym kierunku, stawiając przede wszystkim na pieniądze i obserwując głównie słupki oglądalności, które nieustannie trzeba podnosić.

Rysunek 2. Przykład kampanii skierowanej do rodziców i opiekunów młodych widzów.



Źródło: www.thetvboss.org.

Koncentracja na wynikach oglądalności skutkuje natomiast propagowaniem powierzchownej, opartej głównie na seksie, przemocy czy podglądaniu rozrywce, która bardzo szybko przekracza kolejne granice - dobrego smaku, intymności, moralności i prawa. Emocje „Koła fortuny" już więc nudzą, jedzenie owadów za pieniądze nie zniesmacza, nawet oglądanie przy porannej kawie cudzego życia intymnego już nie szokuje.

Ponadto prezentowane przez współczesne media wzorce i postawy opierające się głównie na łatwym dostępie do dóbr luksusowych czy szeroko rozumianych „przyjemności" uaktywniają naturalną dla człowieka chęć dokonywania porównań prezentowanych treści do własnej sytuacji życiowej[14].

Nietrudno odkryć, że tego typu porównania zwykle wychodzą na niekorzyść widza i dlatego może on dążyć do zmiany tej sytuacji, a więc do uzyskania prezentowanego przez media poziomu przy pomocy wszelkich dostępnych środków. Wspomniane porównania mogą również powodować frustrację i napięcie, a także rodzić agresję.

Dynamiczny rozwój „społeczeństwa konsumpcyjnego" bierze się właśnie z chęci dorównania prezentowanym przez media wzorcom. Życie na kredyt, bankructwa rodzin oraz inne, groźniejsze skutki pogoni za luksusem stają się zatem coraz bardziej widoczne.

Wydawać się może, iż słynne szekspirowskie pytanie *być albo nie być* zostało zastąpione przez *mieć albo nie mieć*, a stan posiadania warunkuje status społeczny. Jest to ogromne zagrożenie zarówno dla osobistej wolności jednostki, jak również dla jakości demokracji i życia społecznego.

Dlatego ekspansja medialna wymusza na systemie edukacji, a przede wszystkim na rodzicach dorastających dzieci, uczenie ich krytycznego myślenia i krytycznej postawy wobec mediów, zwłaszcza że widoczne są przejawy nieodpowiedzialności mediów wobec młodzieży.

14) J. S. Adams, *Toward an Understanding of Inequity*. "Journal of Abnormal and Social Psychology", t. 67/1963.

Zakończenie

Media stanowią doskonałe, ogólnodostępne źródła informacji. Powszechnie znane są takie nośniki informacji, jak telewizja, radio, prasa, plakat, film, fotografia czy Internet, którego rola nieustannie wzrasta w dobie globalizacji i hiperkonkurencji.

Internet zapewnia swobodny, natychmiastowy i nieograniczony przepływ informacji dla wszystkich, którzy mają do niego dostęp. Internet do tego stopnia zdominował przekazy informacyjne, że tradycyjna poczta na przykład w USA zyskała przydomek *snail mail* (ślimacza poczta).

Nieograniczony dostęp do mediów i ich zasięg spowodował, że stały się one oknem na świat i umożliwiły dostęp do wiedzy wszystkim tym, którzy posiedli choćby podstawową umiejętność obsługi komputera. Można nawet powiedzieć, że w pewnym sensie media zburzyły ściany sal wykładowych i wypuściły wiedzę na zewnątrz, tak, aby mogła ona powędrować do tych, którzy z rozmaitych przyczyn nie mogli znaleźć się w szkołach czy murach uczelni.

Z tej przyczyny media, w szczególności media cyfrowe, wykorzystywane są więc szeroko w działaniach edukacyjnych zarówno przez instytucje *non – profit*, jak również organizacje komercyjne. Jednak mimo wszystkich wspomnianych zalet nie należy zapominać o tym, że komputer lub telewizor nie może w pełni zastąpić nauczyciela, wykładowcy, mentora czy opiekuna. Człowiek zawsze będzie miał coś, czego media nie posiadają, a mianowicie – umysł. Dlatego zarówno zapobieganie i niwelowanie związanych z mediami zagrożeń, jak i tworzenie oraz wykorzystywanie szans zależne jest przede wszystkim od nas.

Olbrzymia odpowiedzialność w tym zakresie spoczywa na ludziach kierujących mediami, rozumianymi jako instytucje, a także na osobach zarządzających mediami jako kanałami dystrybucji informacji na rzecz szeroko pojętych organizacji.

Wreszcie, w obliczu ekspansji medialnej, ciężar wdrażania postawy świadomego odbiorcy wśród dzieci i młodzieży spoczywa na barkach rodziców i wychowawców, którzy winni propagować wśród podopiecznych hasło *Włącz myślenie*, w miejsce hasła *Włącz telewizor*.

Bibliografia

Druki zwarte:

Aaker D., *Building Strong Brands*. Simon & Schuster, New York 1996.

Huhman M., Price S., Potter L., *Branding Play for Children: VERB It's What You Do*. [w:] W. D. Evans, G. Hastings (ed.), *Health Branding: Applying Marketing for Social Change*. Oxford University Press, London 2008.

Kotler P., Lee N., *Marketing w sektorze publicznym. Mapa drogowa wyższej efektywności*. Wyd. WSPiZ, Warszawa 2008.

Kotler P., Roberto N., Lee N., *Social Marketing: Improving the Quality of Life*. Sage, Thousand Oaks, California 2002.

Lenhart A., *Protecting Teens Online*. Pew Internet and American Life Project, Washington 2005.

Moore M., Kearsley G., *Distance Education: A Systems View*. Wadsworth, Belmont, CA 2005.

Winn M., *The Plug-in Drug: Television, Computers, and Family Life*. Penguin Books, New York 2002.

Czasopisma:

Adams J. S., *Toward an Understanding of Inequity*. "Journal of Abnormal and Social Psychology", t. 67/1963.

Baggaley J., *Where Did Distance Education Go Wrong?* "Distance Education", t. 29 (1)/2008.

Considine D. M., *From Gutenberg to Gates: Media Matters*. "The Social Studies", March/April 2009.

David J. L., *Teaching Media Literacy*. "Educational Leadership", March 2009.

Ghaoui C., Janvier W. A., *Interactive E – Learning*. "International Journal of Distance Education Technologies", t. 2/2004.

Evans W. D., *Social Marketing Campaigns and Children's Media Use*. "The Future of Children", t. 18 (1)/2008.

Hobbs R., Frost R., *Measuring the Acquisition of Media – Literacy Skills*. "Reading Research Quarterly", t. 38 (3)/2003.

Moll M., Robertson H. J., *No More Teachers, No More Schools: Information Technology and the 'Deschooled' Society.* "Technology in Society", t. 20/1998.

Mustacchi J., *What's Relevant for YouTubers?* "Educational Leadership", March 2008.

Niederdeppe J., Farrely M. C., Haviland M. L., *Confirming 'truth': More Evidence of a Successful Tobacco Countermarketing Campaign in Florida.* "American Journal of Public Health", t. 94 (2)/2004.

Nikken P., Jansz J., *Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Comparison of the Reports by Parents and Children*. "Learning, Media, and Technology", t. 31/2006.

Reger B., Wootan M., Booth – Butterfield S., *Using Mass Media to Promote Healthful Eating: A Community – Based Demonstration Project*. "Preventive Medicine", t. 29/1999.

Rogers P., *Traditions to Transformations: The Forced Evolution of Higher Education*. "Educational Technology Review", t. 9 (1)/2001.

Sly D. F., Trapido E., Ray S., *Evidence of the Dose Effects of an Antitobacco Counteradvertising Campaign*. "Preventive Medicine", t. 35/2002.

Netografia:

http://4parents.gov.
www.thetvboss.org.
www.feedmebetter.com.
www.smokeybear.com.
www.mcgruff.com.

Sebastian Koczy

ROLA MEDIÓW W PROCESIE KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

Wstęp

Świat nieustannie się zmienia. Szybki postęp techniczny i cywilizacyjny, który ma miejsce w obecnych czasach, rodzi w nas refleksję nad rozwojem cywilizacji naukowo-technicznej oraz społecznymi i kulturowymi skutkami wprowadzania nowych technologii. Refleksja ta jest istotną częścią myśli społecznej od początków rewolucji przemysłowej. Ludzie uświadomili sobie olbrzymie możliwości i znaczenie intelektualnych sprawności człowieka[1].

Szereg kwestii społecznych, etycznych i antropologicznych stawianych przez pedagogów, a także filozofów i socjologów przez ostatnich dwieście lat zachowuje wciąż swą aktualność, a w coraz szybciej zmieniającym się świecie nabierają one zgoła nowego znaczenia[2]. Rewolucja informatyczna i rodzące się społeczeństwo informacyjne stały się zjawiskiem globalnym, od którego nie ma już odwrotu. Dodatkowo, ze względu na swoją wszechobecność, są jedną z najistotniejszych płaszczyzn odniesienia dla współczesnego człowieka, w tym także dziecka[3].

Pod wpływem rozwoju najnowszych mediów, rozwoju technologicznego również komunikacja społeczna, jej znaczenie i rola, ulega istotnym przemianom. W życiu człowieka pojawiły się przesłanki wywierające olbrzymi wpływ na sposób i formę komunikowania się, a co za tym idzie – na kształcenie i wychowanie[4]. Nie sposób ich ignorować, tym bardziej, że zostajemy postawieni wobec coraz to nowych wyzwań. Wszystko, co znamy, przeobraża się i zmusza nas do dostosowywania się. Zmienia nas i nasz świat, a my nie potrafimy tego uniknąć[5].

Przemiany te nabierają nowego charakteru. Nie tylko przez konieczność ponownego zdefiniowania roli i formy komunikacji społecznej, ale także przez fakt bardzo konkretnej odpowiedzi, jakiej musimy udzielić w stosunku do tych przemian. Wydaje się, że w przyszłości człowiek nie będzie mógł być neutralnym obserwatorem i komentatorem. Będzie on musiał się opowiedzieć za lub przeciw postępującym przemianom. Aby jednak proces ten mógł zajść, przemiana musi

1) W. Furmanek, *Humanistyczne aspekty wychowania przez technikę*, FOSZE. Rzeszów 1993, s. 7.

2) R. Borkowski, *Cywilizacja-technika-ekologia. Wybrane problemy rozwoju cywilizacyjnego u progu XXI wieku*, Wydawnictwa AGH (Uczelniane Wydawnictwa Naukowo-Dydaktyczne), Kraków 2001, s. 5.

3) B. Suchodolski, *Wychowanie dla przyszłości*, PWN, Warszawa 1960, s. 12.

4) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2006, s. 82.

5) M. Sieńko, *Człowiek w lustrze nowoczesnej techniki*, Maszynopis, Referat wygłoszony na konferencji nt.: „Filozofia wobec problemów współczesnego człowieka" zorganizowanej przez Instytut Filozofii Uniwersytetu Zielonogórskiego w 2003.

zostać rozpoznana i stwierdzona, a także musi być zdefiniowany kierunek, w którym zmierza. Czy człowiek jest na to gotowy? Historia ludzkości pokazuje, że umiemy się przystosować i uelastyczniać. Nie mówi jednak, jakie są w tej dziedzinie nasze możliwości. Jedynym właściwym krokiem, jaki należy zrobić, jest przedłużenie etapu uczenia się z okresu młodości na całe życie człowieka[6].

1. Komunikacja społeczna i media a kultura masowa

Cała wiedza jest reprezentacją tego, co dzieje się w szczególny sposób w rzeczywistości. Mowa ludzka wydaje się znakomitym przekaźnikiem tej wiedzy, by nie była ona dostępna tylko dla człowieka, który jakąś jej część poznał. Słowa mogą być nazwane substytutami rzeczy – zapewniają pewność oparcia się na nich, lecz trzeba mieć świadomość, że zewnętrzna forma znaku zawsze będzie nas odsyłać do czegoś więcej. Filozofia nazywa tę sytuację „*koniecznym uświadomieniem granicy rzeczywistości przez granicę języka*". W ujęciu egzystencjalnym świadczy to o ułomności człowieczego poznania, ale mimo jej obecności nie należy rezygnować z komunikowania się[7].

Komunikacja społeczna oznacza proces tworzenia, przekształcania i przekazywania informacji między jednostkami, grupami i organizacjami społecznymi. Jej celem jest kształtowanie, modyfikacja lub zmiana wiedzy, postaw i zachowań zgodnie z interesami i wartościami oddziałujących na siebie nadawców i odbiorców. Model komunikacji społecznej składa się z kilku elementów, do których zalicza się: nadawcę – komunikat – kanał komunikacyjny – odbiorcę – sprzężenie zwrotne. Efektywność procesu komunikacji zależy od obiektywizmu, kompetencji, wiarygodności nadawcy. Przekaz powinien uwzględniać nastawienie odbiorców (pozytywne, negatywne, obojętne) w stosunku do wysyłanych informacji oraz ich wiek, wykształcenie, płeć, otwartość na innowacje itp. Znaczenie ma także atrakcyjność formy, która powinna cechować się trafnością argumentacji (jednostronnej lub dwustronnej) oraz odpowiednim doborem metod przekazywania informacji[8].

W procesie komunikacji ważną rolę spełniają media, przez które rozumie się „*przedmioty, materiały, urządzenia przekazujące odbiorcom określone informacje (komunikaty) poprzez słowo, obrazy, dźwięki, a także umożliwiające im wykonanie określonych czynności intelektualnych i manualnych*"[9]. Pojęcie mediów może być rozumiane w sposób szeroki, wtedy środki te określa

6) Zob. J. Jakubowski, *Budowanie przyszłości*, Grupa TROP, Warszawa 2009.
7) S. Weil, *Myśli*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1985, s. 111-112.
8) M. Smolski, R. Smolski, E. Stadtmüller, *Słownik Encyklopedyczny Edukacja Obywatelska*, Wydawnictwo Europa, Wrocław 1999.
9) W. Strykowski, *Media i edukacja*, „Edukacja Medialna", nr 1/1996, s. 5.

się jako mass media, zaliczając w ich poczet prasę, film, radio, telewizję[10]. Takie rozumienie oznacza, że są to środki masowego przekazu, instytucje oraz urządzenia techniczne (środki komunikowania) służące do szerokiego i szybkiego przekazywania informacji wielkim grupom ludzi[11].Wąskie pojęcie mediów proponuje W. Strykowski, który uważa, że *„używając pojęcia nadrzędnego „media", możemy mieć na myśli zarówno wszystkie jego elementy, jak i tylko niektóre z nich, w zależności od kontekstu*"[12]. Jednak rozumienie mediów w sposób kompleksowy, jako ogół środków masowego przekazu, biorących udział w procesie kodowania, przekazywania, odbioru i adaptacji określonych treści (informacji) umożliwiających wykonywanie określonych czynności intelektualnych, manualnych i twórczych[13], wydaje się pełniejsze i bardziej przystaje do procesu komunikacji, jaki następuje w ramach kultury masowej.

Początki kultury masowej wiążą się z rewolucją przemysłową, w wyniku której powstała prasa drukarska, umożliwiająca masowy druk gazet. Dzięki maszynie drukarskiej można było przekazywać identycznie sformułowane treści, idee, myśli i informacje milionom ludzi. Dominującym medium stała się wówczas gazeta. Drugim etapem rozwoju kultury masowej było pojawienie się radia i telewizji. Trzeci etap łączy się natomiast z pojawieniem się komputerów osobistych i Internetu oraz w krajach wysoko rozwiniętych technicznie zautomatyzowanych komunikatorów.

Obserwując prace badawczo-naukowe nad rozwojem sztucznej inteligencji, można postawić tezę, że kolejny etap rozpocznie się wraz z upowszechnieniem i wprowadzeniem na szeroką skalę robotów[14].

2. Wpływ nowych technologii na komunikację społeczną

Nie sposób przecenić znaczenia elektronicznych technik komunikacyjnych dla rozwoju cywilizacyjnego ludzkości. Dzisiaj powyższe stwierdzenie można uznać za truizm. Żyjemy bowiem w epoce określanej mianem cywilizacji informacyjnej, w której prym wiodą media funkcjonujące w oparciu o energię elektryczną – Internet, telefonię komórkową, telewizję cyfrową itp.

10) W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 1996, s. 281.

11) D. Siemieniecka-Gogolin, *Media a twórczość*, [w:] S. Juszczyk (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2002, s. 77.

12) W. Strykowski, *Ewolucja roli mediów w edukacji*, Materiały konferencji „Informatyka w Szkole XII", Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 1996, s. 21-23.

13) D. Siemieniecka-Gogolin, *Media a twórczość*,..., *dz.cyt.*, s. 77.

14) S. Koczy, *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji,* Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 2009 [w:] A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 2009, s. 112.

Dzięki satelitarnym formom przekazu w każdym miejscu na Ziemi odbierane są przez użytkowników te same programy, podobne reklamy, wzorce zachowań i wartości. Tworzą one swoisty uniwersalny kod komunikacyjny. To wszystko wywiera wpływ na człowieka, jego poglądy, sposób życia, myślenia. Media kreują określone wzory zachowania, nadają emocjonalne konotacje zdarzeniom, prowokują do określonego postępowania.

Powszechność środków masowej komunikacji w krajach rozwiniętych spowodowała szeroki dostęp do dóbr kultury. Jednak kultura stała się masowa, doprowadziła do uniformizacji wyobraźni społecznej. Poprzez media prezentowany jest widzowi przypadkowy, niespójny i wyrywkowy obraz świata. Człowiek już nie szuka tego, co go interesuje w kulturze, ale wybiera odpowiednio zareklamowany produkt kulturalny. Jakość oferowanych przez media produktów kultury jest dostosowana do przeciętnego masowego odbiorcy, rzadko w ofercie medialnej pojawiają się tak zwane dzieła kultury wyższej.

Jednak dzięki funkcjonowaniu masowych mediów stało się możliwe propagowanie wzniosłych idei społecznych (na przykład zniesienie segregacji rasowej) oraz społeczne kontrolowanie władzy.

Ludzie nauczyli się funkcjonować w świecie wypełnionym mass mediami, korzystać z oferowanych przez nie dobrodziejstw i w dużej mierze uodparniać się na ich siłę perswazyjną. Telewizja niejako przygotowała nowe pokolenie na zetknięcie się z kolejnym medium, jakim jest Internet. Pojawienie się komputerów osobistych i Internetu oraz telefonii komórkowej wywarło olbrzymi wpływ na rozwój komunikacji. Ten rozwój doprowadził do powstania społeczeństwa informacyjnego, czyli takiego, które ma instrumenty techniczne, prawne, a przede wszystkim wiedzę pozwalającą z tych instrumentów korzystać. Jest to społeczeństwo, w którym powszechne jest przekonanie o tym, że nowoczesne technologie nie tylko ułatwiają życie, ale sprawiają, że praca ludzka jest bardziej wydajna, szybsza, a co za tym idzie, efektywniejsza i bardziej konkurencyjna na bezgranicznym rynku. Nowa kultura organizacji tegoż społeczeństwa opiera się na szybkiej i taniej wymianie informacji oraz komunikacji między partnerami.

Dzięki swemu zasięgowi, wszechobecności i regularności masowe media stały się konstytutywnym elementem i wyznacznikiem nowych standardów. Ograniczony lub wykluczony został bezpośredni kontakt twórcy i odbiorców, a człowiek przeistoczył się z uczestnika wydarzeń w ich biernego widza[15]. Jak pisze M. McLuhan: *„po trzech tysiącach lat eksplozji, osiągnięty dzięki technikom fragmentarycznym i mechanicznym, świat zachodni imploduje. W erze mechanizacji przedłużyliśmy swoje ciała w przestrzeni. Dzisiaj, po przeszło stu latach panowania techniki elektrycznej, przedłużyliśmy nasz ośrodkowy układ ner-*

15) Zob. M. Leleniewska, *Rola mediów we współczesnym świecie,* „Edux.pl", nr 1163/2010.

wowy, obejmując nim świat, obalając czas i przestrzeń na całej planecie”[16].

Znajdujemy się w okresie coraz szerszego uznania społeczeństwa internetowego jako części społeczeństwa rzeczywistego. Doprowadził do tego szereg osiągnięć technologicznych, do których można przykładowo zaliczyć:

- dostępność nowości technicznych, takich jak łączność z Internetem dla każdego i w każdym miejscu (telefony komórkowe, palmtopy, netbooki itp.),
- powstanie i rozpropagowanie stron internetowych w każdej dziedzinie życia,
- stworzenie protokołów opartych na jednolitym standardzie umożliwiającym komunikowanie się ze sobą wszystkich komputerów i urządzeń zewnętrznych.

Osiągnięcia technologiczne doprowadziły do wzrostu możliwości komunikacyjnych, co miało wpływ na zwiększenie współpracy indywidualnej pomiędzy ludźmi i społecznościami. W rezultacie zaistniały warunki do poszerzenia obszaru działania społecznego w Internecie. W obecnych czasach można wręcz powiedzieć, że obszar ten powiększył się do tego stopnia, iż idąc śladem myśli J. Bańki, przyjmuje się pojęcie „*homo technologicus*”[17] na określenie współczesnego człowieka. Istoty, która doświadcza przekształcania natury przy pomocy nowych technologii, człowieka będącego w pewnym stopniu wytworem genetyki, żyjącego we własnym laboratorium świata[18].

Wirtualna przestrzeń funkcjonuje jako miejsce dyskusji o wszystkim i dla wszystkich, gdzie można spotkać się z ludźmi, którzy mają te same problemy i zawsze chętnie wysłuchają problemów innych. Obecnie ludzie aktywni i oddani idei Internetu oraz nowym technologiom dokonują pozytywnych zmian społecznych. Współpraca użytkowników sieci zwraca uwagę na możliwość wykorzystania tego zjawiska w obszarze społeczeństwa obywatelskiego, przyczyniając się do jego umocnienia. Internauci chętnie przeszukują zasoby Internetu, odczytując i umieszczając w nim najróżniejsze informacje dotyczące praktycznie każdego obszaru działalności człowieka. Dzięki temu dokonywane są odkrycia, często unikalne, które pogłębiają wiedzę obywateli o danym zjawisku społecznym[19].

Nowe media zmieniają codzienność, sposób postrzegania świata, w odmienny sposób zaspokajają intelektualne i emocjonalne potrzeby. Stymulują powstawanie wirtualnych społeczności, przenosząc komunikację międzyludzką na poziom kontaktów globalnych, a nie personalnych. Ciekawym przykładem grupy funkcjonującej

16) Zob. M. McLuhan, *Undrestanding Media*, New York 1964.

17) J. Bańka, *Cywilizacja – obawy i nadzieje*, Warszawa 1979, s. 38 i następne.

18) J. Bańka, *Medytacje parmenidiańskie o pierwszej filozofii. Recentywizm i pannyngeneza*, Katowice 1992, s. 77.

19) A. Leśniewska, *Reklama internetowa*, Helion 2008, s.15, [w:] H. Rheingold, *The Virtual Community*, Londyn 1995.

głównie w Internecie są fani, hobbyści, pasjonaci, którzy za pośrednictwem Internetu mogą odnajdywać sposoby pozwalające dzielić się swymi doświadczeniami, przemyśleniami i zainteresowaniami z podobnie myślącymi ludźmi na całym świecie. Internet stanowi dla nich nowe narzędzie komunikacji, które może być używane na różne sposoby, na przykład jako kolejna z form porozumiewania się[20].

Należy uświadomić sobie, że komunikowanie się wyłącznie za pośrednictwem sieci komputerowych ułatwia możliwość manipulowania tożsamością, prowadzi do zacierania się granic. W interaktywnych systemach komunikacyjnych ilość posiadanych twarzy, jak i różność płci, jest nieograniczona – każdy może posiadać tyle elektronicznych osobowości, ile zdoła wykreować. Z pełną świadomością wchodzimy w proces konstruowania i manipulowania własnym „*ja*". Nowe zwielokrotnianie „*ja*" powiela liczbę tworzonych tożsamości[21].

W takich warunkach rozmowa twarzą w twarz stanie się przeżytkiem, a spotkania interpersonalne odejdą do lamusa. Powszechna wymiana informacji będzie się dokonywać wyłącznie w ramach sieci komputerowych, a ludzie będą prowadzić dyskusje, nie ruszając się z fotela. Brak kontaktów w realnym świecie przeniesie ludzką aktywność do świata wirtualnego. Będzie to dotyczyć zarówno życia zawodowego, jak i rozrywek, a nawet życia intymnego (cyberseksu). Zostanie stworzona kategoria nowej jakości życia – „*cyfrowe życie*", wyznaczane przez kontakt z siecią. „*Obywatele sieci*" będą kreować „*cyberkulturę*" i decydować o kształcie „*cyberprzyszłości*".

Czy to jeszcze fantastyka, czy może już rzeczywistość? Era komunikacji wirtualnej wcale się nie zbliża – ona już nadeszła. Chociaż obecnie trudno stawiać znak równości pomiędzy społeczeństwem Internetowym i rzeczywistym, ponieważ technologie komunikacyjne są ciągle zbyt prymitywne, aby stworzyć warunki chociażby zbliżone do naturalnej komunikacji społecznej, a maszyny obdarzone sztuczną inteligencją nie zostały wdrożone do powszechnego użytku na masową skalę. Jednak ciągle trwają prace badawcze, dynamicznie rozwijają się gałęzie nauki zajmujące się sztuczną inteligencją. Ignorowanie tego faktu może spowodować pojawienie się społecznej klasy ludzi wykluczonych społecznie, odciętych od kontaktu zarówno z nowymi technologiami, jak i poprzez to z innymi osobami.

Rozpatrując powyższe stwierdzenia, trudno jest dzisiaj przewidzieć, jakie skutki cywilizacyjne może przynieść coraz szybszy rozwój techniki. Mamy tu do czynienia z sytuacją, w której wkraczamy w kolejną wielką epokę rozwoju cywilizacji[22].

20) Tamże.
21) Zob. M. Leleniewska, *Rola mediów we współczesnym świecie,…, dz.cyt.*
22) B. Siemieniecki, *Komunikacja a społeczeństwo,* [w:] B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, PWN, Warszawa 2007, s. 3.

3. Środki masowego przekazu w kształceniu i wychowaniu

Powszechność stosowania narzędzi informatyki w komunikacji społecznej ma swoje określone konsekwencje również w edukacji. Nauczanie ma dawać wiedzę i sprawność zachowania własnej indywidualnej postawy wobec świata. Nie może także przebiegać w informacyjnej próżni, potrzebne jest odpowiednio bogate środowisko edukacyjne, którego zawartość stanowią środki dydaktyczne, zwane dzisiaj powszechnie mediami edukacyjnymi. Dominującym paradygmatem współczesnej edukacji jest koncepcja kształcenia multimedialnego, która zakłada kompleksowe stosowanie mediów edukacyjnych. Walory tego kształcenia polegają na tym, że jest ono nauczaniem wielokodowym, wielozmysłowym i wielostronnie aktywizującym ucznia. Badania pedagogiczne i praktyka edukacyjna potwierdzają tezę, że media skutecznie wspomagają proces kształcenia, ale także samodzielnie organizują proces nauczania i uczenia się[23].

Przyjmuje się umownie, że strukturę dobrze zorganizowanego procesu kształcenia tworzą następujące elementy: nauczyciel, uczeń, materiał nauczania i środki dydaktyczne. Zatem media w edukacji, wchodząc w zakres tzw. materiałów dydaktycznych, są przede wszystkim środkami ułatwiającymi komunikację[24]. Umożliwiają one naoczne udowodnienie przedstawianej wiedzy. W tej roli doskonale sprawdza się komputer lub robot, ponieważ zapewniają nieinterpersonalny poziom interakcji. Dodatkowo chodzi o odpowiednie ukształtowanie osobowości młodego pokolenia, by styczność ze środkami przekazu danych nie miała destrukcyjnego charakteru. Należy pamiętać, iż przekaz informacji nie ogranicza się tylko do odbiorcy dojrzałego, którego cechuje myślenie abstrakcyjne, bazujące na relacjach odwracalnych. Kontakt z umysłowością dziecka musi następować w zupełnie inny sposób[25].

Jest to możliwe dzięki zastosowaniu komputerów i robotów. W kształceniu bardzo ważny staje się aspekt relacji maszyna – uczeń, bowiem komputer posiada *„specyficzną cechę komunikatywności, która odróżnia ją od wszystkich innych, pozwala wstępować w konstruktywny dialog z użytkownikiem i tworzyć z nią integralne, operacyjne, zorientowane przedmiotowo środowisko. (...) Nie tylko poszerza intelektualne możliwości człowieka, oddziałując na jego pamięć, emocje,*

23) Zob. W. Strykowski, *Media i edukacja medialna w tworzeniu współczesnego społeczeństwa*, [w:] W. Strykowski, W. Skrzydlewski (red.), *Media i edukacja w dobie integracji*, Wydawnictwo eMPi2, Poznań 2002.
24) W. Strykowski, *Kształcenie multimedialne w szkole*, Wydawnictwo ODN, Warszawa 1980, s. 10 – 11.
25) K. Sośnicki, *Poradnik dydaktyczny*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa 1966, s. 91 – 97.

motywy, zainteresowania, lecz zmienia samą strukturę jego działalności poznawczej”[26]. Ponadto zastosowanie maszyn – komputerów i robotów stworzyło nową jakość i szanse, przede wszystkim dzięki interakcyjnym możliwościom tych multimediów. Uczący się nie tylko odbiera informacje za pomocą nowoczesnego komunikatora, ale może wpływać za jego pośrednictwem na rodzaj i postać informacji. Co więcej, z pomocą mediów ma również możliwość przekształcania i tworzenia nowych informacji[27].

J. Gajda zauważa ponadto, iż komputer pozwala na aktualizowanie posiadanych wiadomości, jak i przeprowadzenie kontroli stopnia opanowania wiadomości i umiejętności. Jednocześnie umożliwia tak ważną w procesie kształcenia jego indywidualizację, w zakresie dostosowania między innymi tempa pracy do jednostki[28]. Zatem spełnia szereg funkcji poznawczych, kształcących i dydaktycznych możliwych do zastosowania także w środowisku osób niepełnosprawnych.

Komputer to również potężne narzędzie wsparcia intelektualnego[29]. W niedalekiej przyszłości w miarę doskonalenia się informatycznych narzędzi komunikacyjnych zostanie on wzbogacony o sztuczną inteligencję i zostanie wykorzystany przy budowie robotów.

Jednak nawet tak znakomite narzędzia dydaktyczne nie zastąpią nauczycieli, którzy muszą przygotować młodych ludzi między innymi do skutecznego komunikowania się, ale także do umiejętności wytworzenia własnych osądów oraz wartościowania otrzymanych informacji. Analizując zmiany zachodzące w otaczającym świecie, a w szczególności wpływ nowych technologii na komunikację, wyraźnie widzimy pojawianie się licznych symptomów świadczących o konieczności wprowadzenia zmian w sposobie funkcjonowania edukacji[30]. Aby zachować prawidłową postawę wobec procesu dydaktycznego i filozoficznej interpretacji, warto najpierw określić własny sposób komunikowania ze światem zewnętrznym tak, aby zawsze myślenie konkretne było podstawą myślenia abstrakcyjne-

26) W. Osmańska-Furmanek, M. Furmanek, *Multimedialne technologie informacyjne w optymalizacji procesów pedagogicznych*, [w:] W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Wyd. eMPi2, Poznań 1997, s. 121.
27) Zob. M. M. Sysło, *Technologia informacyjna w procesie edukacji*, [w:] E. Gurbiel, G. Hardt-Olejniczak, E. Kołczyk, H. Krupicka, M. M. Sysło, *INFORMATYKA. Podręcznik dla ucznia gimnazjum*, WSiP, Warszawa 2000, dodatek: *INFORMATYKA. Poradnik dla nauczycieli gimnazjum*, WSiP, Warszawa 2000.
28) A. Szwarc-Adamiuk, *Nowoczesne technologie w procesie kształcenia*, [w:] A. Kozubska, A. Zduniak (red.), *Kształcenie zawodowe w teorii i praktyce edukacyjnej*, Wyd. Wyższej Szkoły Bezpieczeństwa, Poznań 2006, s. 306.
29) M. Wasylewicz, *Umiejętności informatyczne nauczycieli*, [W:] P. Waśko, M. Wrońska, A. Zduniak (red.), *Polski system edukacji po reformie 1990 roku. Stan, perspektywy, zagrożenia*, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa 2005, s. 365.
30) S. Koczy, *Robotyka dla potrzeb kształcenia*, Maszynopis, Konferencja Metodyczno-Wychowawcza „Zagrożenia wychowawcze cyberprzestrzeni”, Chorzów, październik 2009.

go[31]. Jest więc rzeczą oczywistą, że powodzenie programu edukacji zależy w pierwszym rzędzie od przygotowania merytorycznego i metodycznego nauczycieli. Od ich zaangażowania, zrozumienia i akceptacji podstawowych celów programu zależy skuteczność jego realizacji[32].

Nowy model edukacji oparty na koncepcji edukacji medialnej powinien lepiej przystosowywać się do szybko zmieniającej się rzeczywistości. W. Okoń podkreśla, że „*konsekwencją encyklopedyzmu dydaktycznego jest przeładowanie programów [kształcenia] nadmiarem szczegółowych wiadomości, co nie sprzyja ani trwałemu opanowywaniu wiedzy, ani rozwijaniu myślenia, ani stosowaniu wiedzy w nowych sytuacjach teoretycznych i praktycznych*"[33]. M. M. Sysło trafnie zauważa, że „*szansę odejścia od encyklopedyzmu, czyli od przekazywania przez nauczycieli i gromadzenia przez uczniów dużych zasobów informacji, stanowią komputery wraz z nowoczesną technologią posługiwania się informacją*". Jednocześnie stwarzają one możliwość powstawania u uczniów mechanizmów poznawczych na bazie niewielkiego zasobu podstawowych informacji oraz wyrabiania umiejętności ciągłego kształcenia się i radzenia sobie z pojawiającymi się zasobami informacji[34].

Dlatego pamięciowe opanowywanie wiadomości powinno być zastąpione znajomością metod wyszukiwania, gromadzenia i analizy informacji, co jest możliwe do uzyskania dzięki optymalnemu zastosowaniu w edukacji mediów. Pozwoli to na efektywniejsze przygotowanie człowieka do funkcjonowania w zinformatyzowanym świecie. Kompleksowe wykorzystanie nowości technicznych z zakresu informatyki i robotyki w szkole wymaga przyjęcia nowych założeń zarówno treściowych, jak i organizacyjnych. Aby móc realizować paradygmat kształcenia multimedialnego w pełnym brzmieniu, potrzebne jest pełne wyposażenie i urządzenie szkół. Ponadto dużego znaczenia nabierają czynności związane z projektowaniem zajęć. Nowatorskie programy nauczania wymagają nie tyle coraz większej wiedzy informatycznej, ile wiedzy z zakresu dydaktyki, psychologii ucznia oraz socjologii wychowania.

Ważny także staje się pomysł oparty na twórczym działaniu. Na miejscu tradycyjnego nauczyciela powinien pojawić się kompetentny animator wskazujący drogę do wiedzy. Jego główne działania będą się koncentrować na wykształceniu u uczniów umiejętności poruszania się w gąszczu informacji, świecie otoczonym automatami i robotami, wybieraniu wartościowych wiadomości, odpowiednich dla obranego celu maszyn i urządzeń,

31) K. Sośnicki, *Poradnik dydaktyczny,…, dz.cyt.*, s. 91-97.

32) Zob. S.T. Kwiatkowski, *Komputery w procesie kształcenia i zarządzania szkołą*, Wyd. IBE, Warszawa 1994.

33) W. Okoń, *Słownik pedagogiczny*, PWN, Warszawa 1992, s. 54.

34) M. M. Sysło, *Technologia informacyjna w procesie edukacji,…, dz.cyt.*

a także ukazywaniu struktury i hierarchiczności wiedzy[35].

Wychowanie nie może być przyjmowane jako adaptacja do istniejącej rzeczywistości, ale powinno stanowić przygotowanie do udziału w tych wszystkich dążeniach, które zmierzają do sterowania rozwojem cywilizacji w nowy, odmienny sposób. Tymczasem psycholodzy już dziś zwracają uwagę na to, że dzieci i młodzież wolą obcować ze światami tworzonymi przez procesory na ekranie monitora, a więc z wirtualną rzeczywistością, niż z realnym światem[36].

Kluczem do właściwego i efektywnego wykorzystania mediów w kształceniu i wychowaniu jest edukacja medialna, która stawia przed sobą dwa główne cele. Po pierwsze przygotowanie do posługiwania się mediami jako narzędziami pracy intelektualnej, komunikowania, uczenia się. Cel ten można określić jako technologiczny, gdyż polega on na nabywaniu kompetencji – wiedzy, umiejętności i sprawności dotyczących posługiwania się urządzeniami. Drugi cel edukacji medialnej to przygotowanie do świadomego i krytycznego odbioru przekazów medialnych. Chodzi tu o kompetencje odbiorców, które można określić jako kulturowe i pedagogiczne[37].

4. Roboty a futurystyczna wizja komunikacji społecznej

Rewolucja informacyjna to początek ery rosnącego wpływu przetwarzania informacji i wiedzy na rozwój społeczeństw i życia codziennego. W nowoczesnym społeczeństwie wirtualnym na porządku dziennym są: praca na odległość, nauczanie na odległość, zdalna opieka medyczna, handel elektroniczny, czy bankowość elektroniczna. Postęp i standard życia stają się coraz bardziej zależne od naszej zdolności do efektywnego opracowywania, utrzymywania i wykorzystywania zasobów informacji i wiedzy. Wprowadzenie inteligentnych maszyn do naszego życia zmieni w zasadniczy sposób formę i charakter komunikacji. Roboty staną się dla nas spersonalizowanymi partnerami edukacji, pracy i rozrywki.

Obecnie już proponuje się zastąpienie człowieka robotem-nianią. Ma ona wiele zalet: zapewnia dziecku bezpieczeństwo, potrafi je zainteresować ciekawą formą przekazu informacji, z przyjemnością i cierpliwością nauczy się rozmaitych umiejętności. Jeżeli roboty-nianie o stalowych nerwach zaczną niedługo zadomawiać się w dziecięcej sypialni, to musimy na ten fakt być przygotowani. Niektóre z robotów służących do opie-

35) Zob. S. Juszczyk, *Komunikacja człowieka z mediami*, Wyd. Śląsk, Katowice 1998.
36) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu,…, dz.cyt.*, s. 273.
37) Zob. W. Strykowski, *Media i edukacja medialna w tworzeniu współczesnego społeczeństwa,…, dz.cyt.*

ki nad dziećmi są obecnie tak bezpieczne, że rodzice zostawiają z nimi swoje dzieci na długie godziny, a nawet dni. Tymczasem badania nad relacjami między dzieckiem a robotem prowadzone w Stanach Zjednoczonych dowodzą, że małe dzieci chętnie wchodzą w interakcję z maszyną, a pluszowe misie idą w odstawkę. Sytuacja taka może prowadzić do ewentualnych zaniedbań w opiece nad dzieckiem, które będą trudne do udowodnienia, czy nawet wykrycia, zanim nie dojdzie do poważnych problemów psychicznych. Ponadto maluchy mogą uzależniać się od automatów tak samo, jak od telewizji i gier komputerowych[38]. Pamiętając o zniewoleniu intelektualnym, które wprowadzają urządzenia elektroniczne pojawiające się wśród ludzi, należy zwrócić uwagę, iż obecna informatyka, czyli dziedzina związana z wykorzystaniem komputerów, będzie nadal ewoluowała[39] w stronę nauk wykorzystujących sztuczną inteligencję, biotechnologię, miniaturyzację i coraz nowsze osiągnięcia techniki.

Uczeni zauważają, że funkcjonowanie robotów w społeczeństwie rodzi nieprzewidywalnie groźne sytuacje, które mogą prowadzić do izolacji i braku kontaktu z ludźmi[40].Opieka nad bezbronnymi członkami społeczeństwa nie powinna być zostawiona maszynom, ponieważ może ucierpieć ich rozwój emocjonalny. Wówczas zaczną przedkładać zabawę z maszynami nad stresujące sytuacje interpersonalne, nie rozwiną zdolności komunikacyjnych, potrzebnych w relacjach międzyludzkich. Nauczą się życia wśród maszyn, ale z ludźmi mogą się już nie porozumieć.

Tak samo w trudnej sytuacji mogą znaleźć się osoby starsze lub niepełnosprawne. Podobne roboty konstruowane są z myślą o opiece nad starszymi ludźmi. Relatywny wzrost populacji seniorów w wielu krajach przyczynił się do rozwoju technologii maszyn służących do opieki nad starszymi. Podobnie dostrzeżono, że osoby niepełnosprawne mogą stać się odbiorcami robotów, których zadaniem jest pomóc w samodzielnej egzystencji. Fizyczne ułomności nie powinny prowadzić do eliminacji ze społeczeństwa. Taki stan może pociągać za sobą psychiczne dolegliwości, osłabienie chęci życia, rezygnację. Rozwiązaniem tych problemów są roboty. Jednak ich dostępność wiąże się z ryzykiem pozostawienia starszej lub niepełnosprawnej osoby pod wyłączną opieką maszyny i tym samym pozbawienia jej dostatecznego kontaktu z ludźmi[41]. Należy dbać o to, aby przemiany technologiczne, umasowienie

38) A. Andrzejewska, J. Bednarek, W. Bożejewicz, A. Chaberska, *Uwaga. Dziecko w sieci*, Fundacja Pedagogium, Warszawa 2008, s. 75-115.

39) J. Dałek, K. Święcicki, *Edukacja informatyczna w Polsce*, [w:] B. Siemieniecki (red.), *Perspektywa Edukacji z komputerem*, Wyd. A. Marszałek, Toruń-Płock 1995. Zob. także *Strategia Rozwoju Informatyki w Polsce - stan, perspektywy, zalecenia*, Raport Kongresu Informatyki Polskiej, Warszawa 1995.

40) N. Sharkey, *The Ethical Frontiers of Robotics,* „Science" 19.12.2008.

41) S. Koczy, *Zagrożenia edukacyjno-społeczne człowieka w kontekście rozwoju robotów,* [w:] W. Mende (oprac.), *Media a przemoc. Poradnik*, Wydawnictwo Św. Krzyża, Strzelce Opolskie 2009, s. 44.

się robotów w społeczeństwie nie doprowadziły do kresu przyjaźni, miłości, poczucia obowiązku, wspólnoty i troski o drugiego człowieka.

Stworzone bariery mogą prowadzić do zaburzeń w komunikacji, która jest rodzajem wydarzenia, w jakim pokonuje się lęk przed bliskością innego. Polega ona na wzajemnym nauczeniu się przekazywanej treści, akceptacji i tolerancji. Tymczasem roboty póki co zapewniają jedynie rutynową pomoc w wykonywaniu czynności życiowych. Nie rozwinęły jeszcze dostatecznie zdolności określanych mianem sztucznej inteligencji, aby stać się pełnoprawnym partnerem zdolnym do komunikacji.

Zakończenie

Postęp techniczny wywiera duży wpływ na życie człowieka i proces komunikacji. Komputer-komunikator oraz robot-komunikator są pomocne w wykształcaniu u uczących się umiejętności efektywnego porozumiewania się z nimi oraz uczących się pomiędzy sobą lub z nauczycielem. Wymuszają oni precyzję myślenia, logiczne formułowanie przekazu informacyjnego lub jego odczyt, realny opis rzeczywistości oraz jednoznaczny sposób postępowania.

Nowa jakość wynikająca z zastosowania nowoczesnych technologii uwidacznia się także w procesie komunikacji. Jak bardzo zmienia się jej forma pod wpływem mediów, obrazuje pojęcie M. McLuhana: *„środek jest przekazem”,* ponieważ właśnie środek jest czynnikiem kluczowym, kształtującym i kontrolującym zakres i formę działalności ludzkiej[42]. Treść, czyli sposoby wykorzystania tego rodzaju środków, jest różnorodna, ale nieefektywna w procesie kształtowania form stosunków między ludźmi. Zatem z punktu widzenia odbiorcy informacji, kluczową rolę odgrywa środek przekazu. Jego immanentne właściwości narzucają przekazywanym informacjom specyficzną formę, która implikuje sposób odbioru informacji i przez to determinuje jej percepcję[43].

Może nigdy, tak bardzo, oczekiwanie przyszłości nie wiązało się z obawą i lękiem przed nią, jak właśnie w naszych czasach. Stąd też ważnego znaczenia nabiera „*wychowanie dla przyszłości*”[44], czyli wychowanie dla kontynuowania teraźniejszości, a jednocześnie przygotowanie do udziału w budowaniu nowej jakości świata zdominowanego przez osiągnięcia informatyki i robotyki, a przez to do nowej jakości życia człowieka w tym świecie. Już niedługo całe zastępy mniej lub bardziej inteligentnych robotów pojawią się w naszym otoczeniu, gruntownie je zmieniając[45].

42) M. McLuhan, F. Zingrone (red.), *Wybór tekstów*, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2001, s. 214.
43) S. Sokołowski, E. Sokołowska-Katzer, *Idee McLuhana inspiracją w modernizacji nauczania na odległość,* http://www.elearning.pl/filespace/artykuly/Sokolowski_3.pdf [data dostępu: 9.10.2008].
44) Twórcą tego pojęcia jest B. Suchodolski. Zob. B. Suchodolski, *Wychowanie dla przyszłości*, PWN, Warszawa 1960.
45) S. Koczy, *Niebezpieczeństwa wychowania w obecności automatów i robotów*, Maszynopis,

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., Bednarek J., Bożejewicz W., Chaberska A., *Uwaga. Dziecko w sieci*, Fundacja Pedagogium, Warszawa 2008.

Bańka J., *Cywilizacja – obawy i nadzieje*, Warszawa 1979.

Bańka J., *Medytacje parmenidiańskie o pierwszej filozofii. Recentywizm i pannyngeneza*, Katowice 1992.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2006.

Borkowski R., *Cywilizacja-technika-ekologia*. *Wybrane problemy rozwoju cywilizacyjnego u progu XXI wieku*, Wydawnictwa AGH (Uczelniane Wydawnictwa Naukowo-Dydaktyczne), Kraków 2001.

Dałek J., Święcicki K., *Edukacja informatyczna w Polsce*, [w:] Siemieniecki B. (red.), *Perspektywa Edukacji z komputerem*, Wyd. A. Marszałek, Toruń-Płock 1995.

Furmanek W., *Humanistyczne aspekty wychowania przez technikę*, FOSZE. Rzeszów 1993.

Jakubowski J., *Budowanie przyszłości*, Grupa TROP, Warszawa 2009.

Juszczyk S., *Komunikacja człowieka z mediami*, Wyd. Śląsk, Katowice 1998.

Koczy S., *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji,* Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2009 [w:] Andrzejewska A., Bednarek J., *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2009.

Koczy S., *Zagrożenia edukacyjno-społeczne człowieka w kontekście rozwoju robotów,* [w:] Mende W. (oprac.), *Media a przemoc. Poradnik*, Wydawnictwo Św. Krzyża, Strzelce Opolskie 2009.

Kwiatkowski S.T., *Komputery w procesie kształcenia i zarządzania szkołą*, Wyd. IBE, Warszawa 1994.

Leśniewska A., *Reklama internetowa*, Helion 2008, s.15, [w:] H. Rheingold, *The Virtual Community*, Londyn 1995.

McLuhan M., *Undrestanding Media*, New York 1964.

McLuhan M., Zingrone F. (red.), *Wybór tekstów*, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2001.

Okoń W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1996.

Okoń W., *Słownik pedagogiczny*, PWN, Warszawa 1992.

Osmańska-Furmanek W., Furmanek M., *Multimedialne technologie informacyjne w optymalizacji procesów pedagogicznych*, [w:] Strykowski W. (red.), *Media a edukacja*, Wyd. eMPi2, Poznań 1997.

Siemieniecka-Gogolin D., *Media a twórczość*, [w:] S. Juszczyk (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2002.

Siemieniecki B., *Komunikacja a społeczeństwo,* [w:] B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, PWN, Warszawa 2007.

Smolski M., Smolski R., Stadtmüller E., *Słownik Encyklopedyczny Edukacja Obywatelska*, Wydawnictwo Europa, Wrocław 1999.

Sośnicki K., *Poradnik dydaktyczny*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa 1966.

Strykowski W., *Kształcenie multimedialne w szkole*, Wydawnictwo ODN, Warszawa 1980.

Strykowski W., *Media i edukacja medialna w tworzeniu współczesnego społeczeństwa*, [w:] Strykowski W., Skrzydlewski W. (red.), *Media i edukacja w dobie integracji*, Wydawnictwo eMPi2, Poznań 2002.

Suchodolski B., *Wychowanie dla przyszłości*, PWN, Warszawa 1960.

Sysło M. M., *Technologia informacyjna w procesie edukacji*, [w:] Gurbiel E., Hardt-Olejniczak G., Kołczyk E., Krupicka H., Sysło M. M., *INFORMATYKA. Podręcznik dla ucznia gimnazjum*, WSiP, Warszawa 2000, dodatek: *INFORMATYKA. Poradnik dla nauczycieli gimnazjum*, WSiP, Warszawa 2000.

Szwarc-Adamiuk A., *Nowoczesne technologie w procesie kształcenia*, [w:] Kozubska A., Zduniak A. (red.), *Kształcenie zawodowe w teorii i praktyce edukacyjnej*, Wyd. Wyższej Szkoły Bezpieczeństwa, Poznań 2006.

Wasylewicz M., *Umiejętności informatyczne nauczycieli*, [w:] P. Waśko, M. Wrońska, A. Zduniak (red.), *Polski system edukacji po reformie 1990 roku. Stan, perspektywy, zagrożenia*, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa 2005.

Weil S., *Myśli*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1985.

Czasopisma:

Gorny P., *Telematyka w szkołach,* „Komputer w edukacji" nr 2/1995.

Kryszewski M., *Robot – twój najlepszy przyjaciel*. „Gazeta Wyborcza" 28.10.2008.

Leleniewska M., *Rola mediów we współczesnym świecie,* „Edux.pl” nr 1163/2010.

Sharkey N., *The Ethical Frontiers of Robotics, „Science”* 19.12.2008.

Strykowski W., *Media i edukacja*, „Edukacja Medialna” nr 1/1996.

Inne dokumenty:

Koczy S., *Robotyka dla potrzeb kształcenia*, Maszynopis, Konferencja Metodyczno-Wychowawcza „Zagrożenia wychowawcze cyberprzestrzeni”, Chorzów, październik 2009.

Koczy S., *Niebezpieczeństwa wychowania w obecności automatów i robotów*, Maszynopis, Konferencja szkoleniowo-metodyczna: „Netoholizm polskiej młodzieży w wieku szkolnym”. Wyższa Szkoła Administracji, Bielsko-Biała, marzec 2009.

Sieńko M., *Człowiek w lustrze nowoczesnej techniki*, Maszynopis, Referat wygłoszony na konferencji nt.: „Filozofia wobec problemów współczesnego człowieka” zorganizowanej przez Instytut Filozofii Uniwersytetu Zielonogórskiego w 2003.

Strategia Rozwoju Informatyki w Polsce - stan, perspektywy, zalecenia, Raport Kongresu Informatyki Polskiej, Warszawa 1995.

Strykowski W., *Ewolucja roli mediów w edukacji*, Materiały konferencji „Informatyka w Szkole XII”, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 1996.

Netografia:

Sokołowski S., Sokołowska-Katzer E., *Idee McLuhana inspiracją w modernizacji nauczania na odległość,* http://www.elearning.pl/filespace/artykuly/Sokolowski_3.pdf [data dostępu: 9.10.2008].

<u>**Agnieszka Paciorek**</u>

GRY KOMPUTEROWE A KOMUNIKACJA MEDIALNA

Wstęp

Współcześnie można zauważyć coraz szersze odejście od tradycyjnych form komunikacji w kierunku nowoczesnych technik, które zdeterminowane są przez technologie i media. Nowoczesne technologie w daleko idący sposób urozmaiciły klasyczne sposoby budowania relacji międzyludzkich. Rozpowszechnienie Internetu, a także stopniowe udoskonalanie możliwości przekazu informacji sprawiło, że ludzie nie wyobrażają sobie swojego życia bez takich form kontaktu jak fora internetowe, prowadzenie blogów czy też za pomocą własnych wytworów audiowizualnych. Z pewnością świat cyfrowy stał się równie aktywnym światem co realny, a co za tym idzie, nie można z naukowego punktu widzenia ujmować mu znaczenia dla życia człowieka. Początkowe ujmowanie Internetu jako nowinki technicznej zdezaktualizowało się wobec niewątpliwych oddziaływań ze strony świata wirtualnego na umysłowość i styl życia współczesnych ludzi. Dotyczy to niewątpliwie stylu życia ludzi młodych, którzy wychowują się w obu tych światach równocześnie od najmłodszych lat. Niniejszy artykuł ukaże podstawowe nurty w komunikacji nowych mediów ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji gier komputerowych. Tradycyjnie istniała tendencja do uznania gier komputerowych jako przyczyniających się do stopniowej alienacji młodych ludzi ze środowiska społecznego, zamknięcia się w domu. Obecnie jednak można zauważyć, że dzięki możliwości nowego stylu rozgrywki poprzez Internet młodzi ludzie nawiązują bardzo szerokie kontakty z innymi graczami, tworząc specyficzne środowisko społeczne. „Teza o alienacji graczy była trudna do utrzymania i odtąd krytyka gier toczyła się równolegle do krytyki Internetu, oskarżanego o popychanie użytkowników w stronę oderwanych od rzeczywistości społeczności wirtualnych. Ostatnie lata pokazały jednak, że Internet jest kolejnym medium, które wnosząc do komunikacji międzyludzkiej pewne nowe możliwości, nie powoduje jednak rewolucji społecznej i nie oznacza końca relacji międzyludzkich w formach, jakie znaliśmy wcześniej”[1].

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Kierunki współczesnej komunikacji,
2. Komputer jako narzędzie interakcji,
3. E-sporty - sposób komunikacji gier komputerowych.

1) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 27.

1. Kierunki współczesnej komunikacji

Obecnie można zaobserwować silne tendencje do indywidualizacji w procesie wychowania, jak również kreowania własnej tożsamości. Podczas gdy ubiegłe stulecia nacisk kładły na kooperację pomiędzy członkami wspólnot, XX i XXI wiek to czas, gdy uwierzono w siłę sprawczą jednostki. Podniesienie cech jednostki do rangi wcześniejszych elit wyraziło się w stopniowym zrównaniu statusu członków społeczeństwa, upowszechnieniu dostępu do różnego rodzaju sprzętów, jak również form rozrywki, które uprzednio były dostępne tylko nielicznym. Doskonałym przykładem jest tutaj zjawisko telewizji, która stała się w bardzo szybkim czasie medium powszechnym. Sposób budowania rynku kapitalistycznego sprawił, że oto klient nie może już być biernym odbiorcą produktu, a niejako kreować produkt. Tendencje te mają wielkie znaczenie w procesie budowania osobowości ludzi. Wielką rewolucję w tym względzie można zaobserwować we wkroczeniu Internetu, dzięki któremu każda osoba ma szansę wypowiedzieć się na dowolny temat, będąc równie ważnym dyskutantem. Dowolność komunikacji internetowej sprawiła, że już od najmłodszych lat ludzie mają poczucie sprawstwa, pewnej władzy, jaką daje możliwość wypowiadania w sposób wolny własnego zdania. Należy tu zwrócić uwagę, że tendencje te mogą przynosić szereg pozytywnych skutków w postaci wzrostu kreatywności młodych ludzi, podniesienia własnej wartości. Przykładami mogą tu być chociażby liczne próby tworzenia filmów za pomocą programów komputerowych i dzielenie się nimi na popularnych stronach internetowych. Dzięki takim działaniom młodzi ludzie mogą nie tylko dzielić się swoimi doświadczeniami, ale również nawiązywać kontakty z innymi, wymieniać się spostrzeżeniami, a także uczyć się od siebie technik tworzenia stron internetowych, programów.

Pod koniec XX wieku za sprawą coraz bardziej globalnego podejścia do gospodarki, polityki państw bogatszych, rozwinęła się potrzeba międzynarodowego dialogu. Szybki rozwój technologii przyczynił się do powstania nowych sektorów komunikacji międzyludzkiej, tj. telewizji, Internetu. XX wiek to czas, kiedy główną oznaką postępu, rozwoju człowieczeństwa stał się właśnie technologiczny skok.

Technologia na wysokim poziomie jest jednym z wyznaczników bogactwa, nadaje ludziom znaczenia w świecie. Przepływ informacji, nacisk na rozwój sektorów popularyzacji wiedzy i komunikacji jest tak silny, że państwa słabiej rozwinięte są zmuszone dostosować się do ogólnoświatowych tendencji i adaptować stopniowo nowoczesne technologie. Można stwierdzić, że wielkie przemiany polityczne, tj. rozbicie Bloku Wschodniego odegrały się na tle największej przemiany, jaką jest ukierunkowanie cywilizacji na systemy informacyjne. „Narody *trzeciej fali* sprzedają światu

informacje i innowacje, kulturę wyrafinowaną i masową, zaawansowane technologie, oprogramowanie komputerów, edukację, opiekę medyczną i wiele innych, różnorakich usług. Umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania wiedzy, a nie arsenał wojskowy, staje się więc istotnym czynnikiem wskazującym na mocarstwowy charakter danego państwa"[2].

Należy tu nadmienić, że wielkość sektorów informacyjnych, nowoczesne technologie stały się nowym ośrodkiem władzy, wyznacznikiem miejsca w świecie w sposób jeszcze szerszy niż rozwijanie sił zbrojnych państw. Szybkość ingerencji technologii w życie polityczne, a także gospodarcze stało się jeszcze jednym czynnikiem dystansującym państwa bogate od biednych. Na początku XXI wieku głównym zadaniem globalnego planowania gospodarki jest minimalizacja różnic pomiędzy państwami słabo rozwiniętymi w zakresie dostępności i wykorzystania technologii informacyjnych.

Obecnie państwami najlepiej rozwiniętymi pod względem technologii informacyjnych są USA, Dania, Japonia, Szwecja. W krajach tych wszystkie formy aktywności społecznej są wspierane przez techniki informacyjne. Podkreśla się, że przemiana z państw przemysłowych w społeczeństwo informacyjne ma wiele pozytywnych aspektów, wśród których głównym jest wymiana informacji, komunikacja bieżąca między państwami. Nie należy jednak przeceniać roli technologii, bowiem sama możliwość nieograniczonego dostępu do informacji nie gwarantuje rozumienia jej, odpowiedniej denotacji przez odbiorców. „Według Umberto Eco sama obfitość informacji może spowodować jej zniszczenie. Jego zdaniem nie ma dla odbiorcy żadnej różnicy pomiędzy posiadaniem milionów megabajtów informacji na jakiś temat, a nie dysponowaniem ani jednym bitem. Prowadzi to do zjawiska „urbanizacji świadomości", gdzie jednostka bombardowana jest olbrzymią ilością wiadomości jednocześnie napływających z bardzo wielu różnych kanałów komunikacji"[3].

Istotnym skutkiem globalnego postrzegania gospodarki jest znaczące ujednolicanie kultury i stylu życia. Komunikacja na wielką skalę umożliwiła propagowanie określonych wzorców życiowych, w tym również rozrywki. Komunikaty przychodzące ze strony rynku kapitalistycznego, szeroko rozpowszechnionego marketingu powodują problemy tożsamościowe młodych ludzi. Kultura masowa pokazuje ponadto pewien model uniwersalny – obrazy ludzi sukcesu podobnie egzystują w świadomości ludzi na całym świecie. Istotne jest, że w tych obrazach nie ma już właściwie miejsca na tradycyjne ujęcie wartości, takie jak przynależność etniczna czy płciowość. Ludzie muszą wybierać pomiędzy byciem „trendy", wpisaniem się w te nowoczesne wzorce, a tworzeniem własnej tożsamości na

2) W. Cwalina, *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość,* [w:] T. Zasępa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego,* Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 29.
3) Tamże, s. 30.

podstawie wartości uniwersalnych. Trzeba stwierdzić, że wzorce osobowe lansowane przez środki masowego przekazu powodują zbiorową identyfikację z nimi, a także ograniczają możliwości wyboru własnego stylu życia. Paradoksalnie nawoływanie do tego, aby być sobą, osobą niezależną, które to hasła wciąż pojawiają się w magazynach, programach telewizyjnych, w rzeczywistości nadaje tylko jeden kierunek rozwoju. „Pod wpływem masowej produkcji i konsumpcji obrazów ekranowych zanikają, albo co najmniej zmieniają się tradycyjne nawyki i postawy komunikacyjne. Ludzie chętnie obcują z tekstami, których istnienie i rozwój zależą w dużym stopniu od sukcesu rynkowego, a w małym od autonomii estetycznej i informacyjnej. Pokazywanie informacji rzadko służy już tradycyjnemu nawiązywaniu interpersonalnego porozumienia, a staje się przede wszystkim specyficznym rodzajem usługi, ponieważ większość tekstów rozprasza się w mass mediach, które zaczynają pełnić w komunikacji społecznej funkcję dawniej zarezerwowaną dla komiwojażerów”[4].

Znamienne jest, że w związku z natłokiem treści audiowizualnych jedną z głównych cech, na którą zwraca się uwagę w ocenie innych, jest atrakcyjność fizyczna. Określony wygląd, gromadzenie gadżetów jest sposobem na określanie własnej osobowości. Wobec powyższego zrozumiałe jest, że osoby które, nie są w stanie zapewnić sobie tego typu atrybutów, nie radzą sobie często z relacjami społecznymi. „Z badań przeprowadzonych przez pracowników *Ochanomizu University* wśród japońskich studentów wynika, że komunikacja *on-line* jest dla nich łatwiejszą formą kontaktu z ludźmi niż rozmowa twarzą w twarz. Interpersonalne relacje *off-line* wymagają bowiem określonych umiejętności społecznych oraz orientacji na innych (np. udzielania innym wsparcia, empatii itp.). Poza tym często są one hamowane przez nieśmiałość czy lęk przed odrzuceniem. W przypadku nawiązywania internetowych kontaktów z rówieśnikami – zarówno tej samej, jak i odmiennej płci – zmienne te nie odgrywają większej roli. Młodzi ludzie nawiązujący „sieciowe” przyjaźnie nabierają większej pewności siebie. Nie obawiają się zdemaskowania prawdy o sobie ani własnej nieatrakcyjności fizycznej”[5].

Komunikacja w mediach może wobec powyższego zastąpić w pewnym chociażby stopniu realne relacje społeczne. Nagromadzenie „atrakcyjności” poznawczej w przekazach audiowizualnych powoduje, że tradycyjne formy są coraz mniej akceptowane przez młodych ludzi. Proces ten powoduje dalsze braki kompetencyjne, bowiem wypieranie tradycyjnego

4) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów,* [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 20.
5) W. Cwalina, *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] T. Zasępa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego,* Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 34.

kontaktu, klasycznego obcowania ze słowem pisanym, jak również zainteresowanie głównie szybkością nadania i odbierania informacji powoduje, że wśród młodych ludzi ubożeje umiejętność realnej komunikacji, budowania relacji interpersonalnych, które wymagają większej koncentracji uwagi i empatii wobec partnera. „Rozbudowana i chaotyczna komunikacja przez łącza internetowe, odbywająca się kosztem porozumiewania się z rówieśnikami i dorosłymi w realnym świecie, upośledza umiejętności językowe *Video Kids*. Dysponują one ubogim słownictwem, mają problemy z właściwą wymową czy akcentowaniem słów. Dzieje się tak, gdyż, co podkreśla Scarlata: „gry wideo [także Internet] są interaktywne, lecz nie interpersonalne, a tylko osobowa komunikacja skutecznie rozwija umiejętności językowe dzieci”[6].

Sposób przekazu informacji w Internecie zapobiega budowaniu szerszych komunikatów, których charakter jest w swej istocie chwilowy i lapidarny. Częstokroć również oczekiwania wobec realnego życia oscylują wokół tych cech. Obecnie głównymi cechami określającymi codzienność jest pluralizm, nieokreśloność, a także zmienność i przenikalność. Oto bowiem tradycyjne komunikaty czerpią z różnorodnych źródeł, obrazują siebie na drodze powstawania i tworzenia wciąż nowych konfiguracji audiowizualnych. Nowoczesna sztuka charakteryzuje się dowolnością, czerpaniem w gruncie rzeczy z techniki kolażu, przenikaniem się od obrazu do dźwięku. Technologia cyfrowa, możliwość wykorzystania komputera w tworzeniu sztuki muzycznej, filmowej, telewizyjnej sprawiły, że oto sztuka stała się codziennością, dostępną dla niespotykanej dotąd masy odbiorców. „Zjawisko, którego anatomię chcemy poznać, można ująć w dwóch stwierdzeniach: po pierwsze, masy są obecnie w posiadaniu całego wachlarza możliwości życiowych, który jest w dużej mierze zbieżny z tym, co dotąd wydawało się zarezerwowane wyłącznie dla mniejszości; po drugie, masy zhardziały w stosunku do mniejszości; nie są im posłuszne, nie naśladują ich ani nie szanują; a raczej wprost przeciwnie, odsuwają je na bok i zajmują ich miejsce”[7].

Współcześnie żyjący ludzie nie mają szans pozostać obojętnymi wobec nowoczesnych technologii, a także technik komunikacji, jeżeli chcą w pełni funkcjonować w społeczeństwie. Muszą nauczyć się odnajdywać w kulturze ponowoczesnej, choćby w minimalnym stopniu, aby nie zostać zepchniętym na margines. Przeciętny człowiek obecnych czasów domaga się co więcej racji dla swojej przeciętności, funkcjonowania przeciętności w równy sposób z indywidualnością, wybitnością. Dziś człowiek przeciętny chce zajmować i zajmuje to samo miejsce, co jednostki wyższe intelektualnie, duchowo, co jednostki posiadające rzeczywistą, prawdziwą wiedzę o świecie.

6) Tamże, s. 37.
7) J. Ortega y Gasset, *Bunt mas,* Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2001, s. 21.

Częstym zarzutem wobec technologii, komunikacji internetowej jest dostrzeżenie zagrożenia wyobcowania, którego *de facto* powodem może być nie tylko internetowy sposób komunikacji, ale ogólnoświatowa tendencja do indywidualistycznego trybu życia, co w rzeczywistości oznacza pewne zamknięcie w znormalizowanym stylu, propagowanym przez środki masowego przekazu. Osobowość człowieka jest przez współczesne tendencje ograniczona, pomimo tak przeogromnej liczby możliwości sposobu życia. Jednak w istocie rzeczy, pomimo tylu możliwości, człowiek ma być przede wszystkim nastawiony na korzystanie z tego, co osiągnęła ludzkość. Mniej więcej od XVI wieku świat zaczął się jednoczyć, co oznacza, że poszczególne kraje, kontynenty przestały funkcjonować jako odrębne światy, zaczęły uświadamiać sobie swoje współistnienie. Współcześnie możemy zauważyć pewną jednolitość stylu życia, jednak zauważa się, że zasady stworzone przez „starą" Europę przestały funkcjonować. Globalne konstruowanie polityki sprawiło, że większość zasad współegzystowania społeczeństw można określić głównie jako międzykulturowe. Komunikacja ponad barierami przestrzennymi powoduje zacieranie różnic, ujednolica obraz ludzi. Stąd głównymi postulatami współczesnej polityki jest równouprawnienie, tolerancja ponad granicami. Internet jest tutaj rodzajem symbolu, pełnej równości ludzi. Z tego względu tak dalece dąży się do upowszechniania tego medium, które w istocie swojej budowy odzwierciedla współczesną politykę międzynarodową. Kultura masowa jest głównym mechanizmem integrującym ludzi, ponieważ reprezentuje uniwersalne wzorce. Masowe środki przekazu rządzą się prostymi zasadami bytu - emitowane są przede wszystkim te audycje, które gromadzą jak największą liczbę odbiorców. „Zagadnienie, czy zadaniem twórców symbolicznych przekazów i organizatorów życia kulturalnego jest tylko zaspokajanie, czy też także lub głównie kształtowanie gustów publiczności stanowi stały temat dyskusji na temat demokratycznego modelu kultury masowej[8]". Brak dostępu do Internetu znamionuje wobec powyższych determinant niższą pozycję społeczną, co wyraża się dobitnie w pozycji państw wysoko rozwiniętych. Możliwość komunikacji staje się więc zarówno szansą, jak i zagrożeniem, jednak nie należy z pewnością w żadnym razie demonizować sytuacji współczesnych ludzi jako zamkniętych w domu z komputerem jednostek. „Ponad granicami państw i kultur komunikuje się dzisiaj ze sobą coraz więcej ludzi nieznających się już „osobiście". W przypadku zanonimizowanej i podawanej pseudonimizacji komunikacji internetowej zanika tradycyjny (stale towarzyszący komunikacji pomiędzy cieleśnie obecnymi), wiążący charakter komunikacji. Na czatach czy grupach dyskusyjnych, które kształtują większość wyobrażeń o wspólnotach wirtualnych, odnajdują się wzajemnie różnego rodzaju grupy, które łączą wspólne zainteresowania. Na brak wiążącego charakteru takiej komunikacji spowodowany jej anonimowością reagują oni kreowaniem spe-

8) A. Kłoskowska, *Kultura masowa,* PWN, Warszawa 1980, s, 268.

cyficznych reguł zachowania (etykieta, *on-line slang*)"[9].

Ciekawym jest, że właśnie poprzez komunikaty nowych mediów ludzie są w stanie tworzyć nowe środowiska społeczne ponad barierami miejsca zamieszkania. Tożsamość człowieka ma wobec powyższego szansę tworzyć się w szerszym kręgu interakcji. Wspólnoty internetowe dają ludziom możliwość zrzeszania się, zmiany odbioru własnej osoby poprzez poszerzanie kompetencji, wyrażanie samego siebie, swoich poglądów na innych poziomach i w sytuacji relacji synchronicznej. „Nowością związaną z mediami cyfrowymi jest możliwość realizowania za pomocą jednego środka przekazu odmiennych wzorców komunikacyjnych:

- 1:1 – pojedyncza, indywidualna osoba może zrealizować komunikację do innej indywidualnej osoby;
- 1:n – jedna osoba może się zwrócić do wielu osób;
- m:1 – wiele osób zwraca się do indywidualnej osoby;
- m:n – wiele osób zwraca się do wielu osób"[10].

Zróżnicowanie komunikatów sprzyja kształtowaniu poczucia własnej wartości dzięki równemu statusowi wobec innych rozmówców, bez względu na wiek, pleć, przynależność etniczną, które to cechy nie istnieją w relacjach internetowych. Przymioty te są właśnie najbardziej cenione przez odbiorców technologii cyfrowej, budują one poczucie bezpieczeństwa i pewności siebie. Interaktywność i komunikacja nowych mediów jest jednak nie tylko w przypadku nawiązywania kontaktów z innymi użytkownikami. Komunikatami są również wytwarzane filmy, produkty audiowizualne, które łączą w sobie technikę filmu, muzyki i gier komputerowych i stanowią odrębną sieć przekazu multimedialnego w Internecie. „Innymi słowy, interaktywność jest formą interakcji, w której jednym z partnerów jest maszyna. W epoce komputerów kontakty tego typu szybko się jednak upowszechniają i – co jest szczególnie ważne – zaczynają wywierać znaczący wpływ na interakcje międzyludzkie. Jednak niektórzy badacze kultury zdecydowanie twierdzą, że interakcje tego typu są zapośredniczonymi interakcjami z ludźmi i powinny być oceniane zgodnie ze standardami interakcji międzyludzkiej. Niewątpliwie opierają się oni na słusznym przekonaniu o tym, że zarówno działania jednego człowieka, jak i jego partnerów nie są dowolne i przebiegają według pewnych ustalonych reguł, znanych uczestnikom życia społecznego, a więc traktują interaktywność jako proces nadawania znaczeń zachowaniom partnerów"[11].

Należy tu zauważyć, że współczesne społeczeństwa są narażone na

9) A. Metzner-Seigeith, *Internet, komputerowa komunikacja i nowe media,* [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 79.

10) Tamże, s. 77.

11) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów,* [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyd. Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 27.

przeoczanie istotnych informacji ze względu na braki kompetencyjne w odczytywaniu nowych mediów. Człowiek w natłoku informacji ze świata cyfrowego nie jest w stanie dokładnie zanalizować ich wszystkich, stąd głównym problemem jest nauka, przygotowanie współczesnego odbiorcy do odczytywania, a także wybieranie treści wartościowych i odróżnianie ich od treści nic nieznaczących.

Samo odbieranie sygnałów z otoczenia nie wystarcza dla powiększania wiedzy, a co za tym idzie, konieczne jest nauczanie korzystania z informacji, przy czym bardzo istotne jest nauczanie przede wszystkim ludzi młodych, którzy będą w przyszłości tworzyć i ukierunkowywać rozwój społeczeństwa informacyjnego. „Sondaże przeprowadzane w wielu krajach świata zgodnie wskazują, że właśnie ludzie młodzi są najliczniejszą grupą społeczną, która praktycznie codziennie zasiada przed monitorami swoich komputerów, aby udać się w internetową podróż. Według badań przeprowadzonych w okresie od sierpnia do grudnia 1998 roku przez firmę *SMG/KRC Poland* na ogólnokrajowej próbie (15458 osób) Polaków w wieku powyżej 15 roku życia wynika, że największy procent użytkowników Internetu to właśnie ludzie mający od 15 do 25 lat[12]."

Wyniki tych badań wskazują, że oto z Internetu korzysta najwięcej grupa, która w największym stopniu jest narażona na brak kompetencji krytycznych wobec treści napływających z zewnątrz. Młodzi ludzie narażeni są na zbytnią tendencję „popłynięcia z prądem", braku refleksji nad napływającymi bodźcami. W odczytywaniu znaczeń przekazów medialnych istotną przewagę mają młodsze pokolenia, które wychowują się od samego początku w atmosferze szybkich przemian technologicznych i potrafią szybciej zaadaptować się do nowej rzeczywistości. Można stwierdzić, że oto młode pokolenia, nowe tendencje stały się największą siłą napędową współczesnego świata w tak wielkim stopniu, jak nigdy dotychczas. Fakt, że młodzi ludzie doskonale dostosowują się do nowoczesnych mediów, nie oznacza jednak, że w takim samym stopniu rozumieją oni przekazy medialne. Jak wskazują Władysław Godzic i Agnieszka Ogonowska, w procesie rozumienia przekazu medialnego podstawowymi umiejętnościami są denotacja, konotacja (czyli skojarzenia kulturowe), odgraniczenie sfery kreacji od rzeczywistości. „By móc czytać kulturę, nieodzowna jest wiedza, kompetencje, które kształcimy, ucząc zauważać m.in. znakowy i komunikacyjny charakter tekstów kultury (tworzywo, relacje nadawczo-odbiorcze, funkcje, związki)"[13].

Jako przykład można podać wyniki badań przeprowadzonych przez Danutę Rajewicz w 2006 i 2008 roku w Poznaniu i w Obornikach. Ba-

12) Tamże, s. 32.
13) M. Jędrychowska, *Semiotyczne horyzonty kulturowej sprawności komunikacyjnej,* [w:] Z. Uryga, M. Sienko (red.), *Kształcenie sprawności językowej i komunikacyjnej. Obraz badań i działań dydaktycznych*, Wyd. AP, Kraków 2005, s. 98.

dania prowadzone były w trzech typach szkół ponadgimnazjalnych i wykazały, że ogólny poziom umiejętności medialnych był wśród uczniów niski. Problem stanowiło przede wszystkim krytyczne podejście do treści programu rozrywkowego typu talk-show. „Dla 84% badanych przedstawione historie są życiowe, znakomicie w ich opinii wpisujące się w obszar doświadczeń egzystencjalnych"[14]. Rajewicz w badaniach zauważyła, że na kompetencje silnie wpłynęła edukacja medialna, jak również czynniki demograficzne, typ szkoły i status społeczno-ekonomiczny rodziców.

Z kolei w badaniach Beaty Maj można zauważyć, jak szerokie zastosowanie ma Internet dla komunikacji społecznej młodych ludzi. Badanie obejmowało przede wszystkim studentów w wieku 21- 23 lata z Uniwersytetu Wrocławskiego w 2008 roku, z których większość stały dostęp do Internetu uznaje za rzecz standardową. Istotnym jest, że dla środowisk studenckich głównym wymienianym atutem Internetu jest dostępność informacji, które często mogą zastępować informacje prasowe bądź telewizyjne.

Kolejną zaletą jest dostępność materiałów edukacyjnych. Ciekawym aspektem jest różnica pomiędzy postrzeganiem komunikacji sieciowej przez studentów i nastolatków. Studenci zazwyczaj korzystają z tego typu komunikacji dla podtrzymania już nawiązanych kontaktów – z rodziną, znajomymi. Można zauważyć, że znajomości nawiązywane drogą internetową stają się dla życia społecznego młodych ludzi tak samo ważne, jak ze świata rzeczywistego.

Ciekawym aspektem jest również preferowany sposób w komunikacji – większość respondentów używa częściej komunikatorów tekstowych, nie zaś audiowizualnych typu Skype. Głównym walorem tego typu kontaktu jest poczucie bezpieczeństwa – tekst pisany jest łatwiejszy do przemyślenia. Kontakty tego typu utrzymywane są nie tylko z osobami, z którymi nie można się codziennie spotykać.

Istotnym jest, że sieć nie jest uznawana przez studentów jako pełny obraz interakcji z drugą osobą. Traktowana jest głównie jako substytut: z braku czasu czy możliwości spotkania. „Często mówi się, że obraz zastąpi tysiąc słów. Jednak komunikacja poprzez obraz z pewnością nie zastąpi komunikacji poprzez rozmowę. Mowa ludzka jest rozwijanym na przestrzeni tysiącleci bardzo złożonym systemem komunikacji i wprowadzenie multimediów na pewno nie spowoduje regresu tego systemu do poziomu mowy obrazów i znaków wspomaganych przez pierwotne dźwięki"[15].

14) D. Rajewicz, *Kompetencje medialne młodzieży: status quo, perspektywy,* [w:] M. Sokołowski (red.), *Kulturowe kody mediów. Stan obecny i perspektywy rozwoju,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 182.
15) S. Juszczyk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia,* Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000, s. 33.

2. Komputer jako narzędzie interakcji

W zależności od wytworu, z jakim ma do czynienia użytkownik, jego „wolność" w interaktywnym obcowaniu z komputerem jest większa lub mniejsza. W przypadku odbioru filmów niewiele różni się od oglądania telewizji, gdzie otrzymuje gotowy produkt do konsumpcji. Doskonałym przykładem stopniowego ewoluowania mediów w kierunku interaktywności są rodzaje gier komputerowych jako przykład nowych mediów. Gry komputerowe początkowo służyły zabawie, która zazwyczaj interesowała młodzież i dzieci. Powodem tego stanu rzeczy była przede wszystkim niska umiejętność osób starszych w obsłudze komputera. Od lat 80. ubiegłego stulecia branża gier komputerowych zaczęła się stopniowo rozwijać, a prawdziwy przełom w ekspansji gier miał miejsce przy upowszechnieniu Internetu, który pozwolił na zasadnicze zmiany w sposobach rozgrywki i odbioru gier. Początkowe gry sprzed 30 lat opierały się na podobnych zasadach, co tradycyjne produkty narracyjne – użytkownik całkowicie musiał podporządkować się zasadom świata przedstawionego przez producenta, przy czym nie miał żadnego wpływu na rozwój rozgrywki. „Cała reszta pozostaje poza zasięgiem grającego i jest mu komunikowana tak samo, jak w tradycyjnych „opowiadaniach. […] gracz nie może sobie poczynać dowolnie, ale musi budować opowiadanie wedle z góry założonego planu. Zasada ta narzucana jest wprost, przez reguły gry bądź też […] pośrednio, przez normy zachowania obowiązujące graczy na zasadzie umowy. Zasięg „wolności semiotycznej" użytkownika przygodowych gier komputerowych nie jest zatem większy niż zasięg wolności czytelnika powieści czy widza filmu fabularnego"[16].

Obecnie twórcy gier komputerowych starają się konstruować gry w taki sposób, aby rozgrywka była jak najmniej linearna, a gracz mógł czuć się sprawcą wydarzeń, nie zaś jedynie uczestnikiem. Można tu zauważyć tendencję do rozbudowania roli maszyny w kierunku funkcjonowania i reagowania niejako ludzkiego. „W kontaktach człowieka z maszyną raz mniejszą, a innym razem większą rolę odgrywają między innymi: tradycyjne warunki kreowania zachowań (na przykład kulturowe kategorie interpretacyjne zdobyte w procesie socjalizacji i świadomość jednostki), tradycyjne warunki odbioru zachowań (takie procedury jak docieranie do psychicznych stanów nadawcy, orzekanie o spójności zachowania oraz identyfikowanie się z postawą nadawcy lub jej odrzucanie), wzory zachowań regulujące porządek wzajemnych działań, przewidywane zachowania partnera (mogą być rytualne, potoczne lub okazjonalne) i intencje nadawcy (wyraźne, wieloznaczne, niejasne)"[17].

16) P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej,* Wyd. Rabid, Kraków 2002, s. 76.
17) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów,* [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 30.

Tego typu podejście wynika z faktu, że tak jak w interakcjach międzyludzkich, tak przy okazji użytkowania komputera i Internetu ma miejsce komunikat zwrotny do użytkownika. Informacje płynące z nowych technologii stały się jednym z najważniejszych czynników rozwoju gospodarki, polityki i społeczeństwa. Komunikacja informacyjna zajęła znaczące miejsce w procesie kształtowania społeczeństwa, jest wynikiem wzrostu zapotrzebowania łączności i transportu. „Dzięki środkom i systemom komunikacji powstawały zawsze nowe więzi i instytucje społeczne. Pismo, na przestrzeni wielu wieków i w różnych kulturach, na różne zresztą sposoby, zmieniało plemienną hierarchię społeczną (opartą na słowie mówionym i osobistym autorytecie), druk przyczynił się w istotny sposób do powstania nowożytnej nauki i kapitalistycznego społeczeństwa, zaś telegraf czy telefon zdynamizowały zmiany strukturalne społeczeństw przemysłowych, inicjując powstanie np. instytucji badania opinii publicznej czy ponadnarodowych agencji informacyjnych. Urządzeniem o najbardziej uniwersalnym zastosowaniu w telekomunikacji jest obecnie komputer, który jest podstawowym elementem różnorodnych telekomunikacyjnych sieci, tworzących tkankę społeczeństwa informacyjnego”[18].

Należy zauważyć, że wcześniejsze zmiany środków komunikacji zachodziły powoli – ludzie pokoleniami mieli możliwość zaadaptowania się do nowych sytuacji i strategii porozumiewania się. Od mniej więcej dwudziestu lat postęp technologiczny uniemożliwia „przyzwyczajanie się” do jednego typu czy sposobu przekazu, bowiem zmiany zachodzą w daleko szybszym tempie, niż to kiedykolwiek miało miejsce. Wobec powyższego problemem jest określenie kierunku rozwoju istniejącej komunikacji, bowiem postęp technologiczny przebiega wielokierunkowo, co dla odbiorców jest trudne do przyswojenia. „Dostęp do informacji i licznych danych, który łatwo umożliwiają sieci komputerowej łączności, nie oznacza jednocześnie ani umiejętności korzystania z niej, ani jej rozumienia, ani też, co najważniejsze, używania w działaniu. Tylko w sprzyjających warunkach społecznych może zachodzić złożonej natury proces przemiany informacji w znaczącą wiedzę”[19].

Wielość, różnorodność możliwość komunikacji, wyrażenia poglądów czy postaw jest jednak polem do zmian sposobów działania człowieka. Przestrzeń cyfrowa otworzyła przed człowiekiem szansę do masowego rozbudowywania kultury, wymiany doświadczeń i docierania do szerszej grupy odbiorców. Jak zauważył M. McLuhan, każdy nowy typ przekazu otwiera nowe, twórcze możliwości ludzi. „Każdy przekaźnik kształtuje i wyznacza skalę stosunków społecznych człowieka. Jako określone na-

18) M. Hetmański, *Internet jako środek tworzenia i komunikowania wiedzy,* [w:] T. Zasępa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego,* Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 73.
19) Tamże, s. 74.

rzędzie techniczne (zbiór różnych technicznych urządzeń czy instalacji) determinuje na podstawowe sfery życia, jak produkcja, handel, usługi oraz, co M. McLuhan podkreśla najmocniej, sferę kultury, indywidualnej i zbiorowej świadomości”[20].

McLuhan uważa, że wszystko, co za sprawą transportu i komunikacji jest przekazywane, nie jest dla odbiorcy nic nieznaczącym komunikatem. Nabywana wiedza wywołuje jakąś reakcję, zmienia świadomość, a co za tym idzie również daną jednostkę. Szybkość komunikacji sprzęga się wobec powyższego z rozwojem człowieka, co można zauważyć na przestrzeni wieków. Rozbudowanie transportu i łączności, rozpowszechnienie druku przyczyniło się do coraz szybszego rozwoju ludzkości dzięki wyciąganiu wniosków z doświadczeń innych ludzi, wymiany międzykulturowej.

Współcześnie mamy do czynienia z inną już jakością obiegu informacji. Wcześniejsze formy komunikacji miały charakter linearny i uporządkowany. Możliwości, jakie dał przekaz cyfrowy i Internet, sprawiły, że obecna komunikacja polega na różnorodności i jednoczesności, współwystępowaniu wielu bodźców. „Wszystkie sfery życia społecznego nabierają, stwierdza M. McLuhan, charakteru masowej komunikacji w znaczeniu nie tylko docierania do odpowiednich przekaźników, do szerokich rzesz odbiorców, co przede wszystkim równoczesnego nadawania i odbioru bardzo różnych w treści i formie komunikatów przez wielu uczestników społecznej komunikacji. W dobie Internetu ta własność komunikacji jest nazywana interaktywnością i multimedialnością”[21].

Internet jest we współczesnym świecie pewnego rodzaju symbolem postulatów polityki globalnej. Gwarantuje użytkownikom właściwie perfekcyjne warunki w pełni demokratycznego uczestniczenia w komunikacji. Każdy użytkownik może tworzyć i odbierać przekaz, zarówno w środowiskach lokalnych, jak i globalnych. Komunikacja sieciowa czerpie ze znanych już człowiekowi sposobów przekazywania informacji. Wszelkiego rodzaju czaty, fora dyskusyjne są nowymi nośnikami klasycznej rozmowy. Pewne cechy są jednak odmienne i różnicują dalece charakter dialogu sieciowego. „Powstają otwarte znaczenia wcale nie łączące się z treścią i tematem rozmowy, ale sygnalizujące obecność internauty w sieci. Interaktywność użytkownika nie ogranicza się tylko do jednej osoby. Może on prowadzić rozmowy na paru kanałach jednocześnie, może również komunikować się z innymi użytkownikami. W efekcie prowadzi rozmowy wielotematyczne o charakterze pomologów, otwarte, nielinearne”[22].

Komunikacja w Internecie cechuje się bowiem pewnym fragmenta-

20) Tamże, s. 75.
21) Tamże, s. 77.
22) U. Żydek-Bednarczuk, *Gatunki interaktywne w sieci,* [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 94.

rycznym ujmowaniem tematów, często poruszane są przez użytkowników wątki poboczne. Ciekawym przykładem są czaty oficjalne, np. ze specjalistą z danej dziedziny wiedzy, czy to medycyny, czy np. prawa. Rozmowa ma wtedy zazwyczaj charakter informacyjny, jest zbiorem pytań ze strony odbiorców, często niepowiązanych ze sobą tematycznie, i odpowiedzi ze strony specjalisty, który udziela informacji z zakresu swojej wiedzy. Potocznie jednak poprzez rozmowę na czacie określa się czaty towarzyskie, w których rozmowy mogą być tematyczne, bądź też jedynie dla nawiązania chwilowego czy tez dłuższego kontaktu. Często kontakt ten cechuje bardzo duża fragmentaryczność wypowiedzi lub też znikome zaangażowanie w prowadzenie rozmowy (np. przy ciągłym wykorzystywaniu tzw. emotikonek, obrazujących jedynie nastrój rozmówcy). „Jest on niestabilny, ulotny, płynny. Powstaje na oczach użytkownika, często bez z góry powziętego planu. Wyznaczony jest przez moment, w którym pojawił się i zniknął. Twierdzę, że mamy tu do czynienia z nowym rodzajem formacji dyskursywnej, ale opartej na wzorcu adaptacyjnym rozmowy. Odbiorcy nie muszą „czytać" wypowiedzi pojawiających się linearnie. Często prowadza rozmowę na paru kanałach jednocześnie"[23].

Tego typu kontakty w Internecie nie są jednak jedynymi formami komunikacji. Interesującym przykładem są liczne fora dyskusyjne, które gromadzą ludzi o podobnych zainteresowaniach, dzielących podobne hobby. Komunikacja wobec powyższego jest w dużej mierze przekazem zabawy, przyjemności. Świadczy o tym charakter wielu komunikatów internetowych, gdzie użytkownicy porozumiewają się za pomocą potocznego języka, często żartobliwego. Ponadto wielka ilość przekazów audiowizualnych ma służyć prostej przyjemności, cieszyć zmysły. Z tego względu można zauważyć dużą obecność teledysków, krótkich, żartobliwych filmów na różnych portalach internetowych. Zainteresowanie poszerzaniem przyjemności jest obecnie niejako wyznacznikiem współczesnej kultury, kierunkiem rozwoju stylu życia. „W diagram psychologiczny współczesnego człowieka masowego możemy więc wpisać dwie podstawowe cechy: swobodną ekspansję życiowych żądań i potrzeb, szczególnie w odniesieniu do własnej osoby, oraz silnie zakorzeniony brak poczucia wdzięczności dla tych, którzy owo wygodne życie umożliwili"[24]. Współczesny człowiek nie widzi granic ani obowiązków swojej egzystencji - żyje ściśle konsumpcyjnie, nawet bez uświadomienia sobie tego. Konsumpcyjność nie jest tylko spowodowana samym charakterem ludzi - to na charakter ma wpływ wiele czynników współczesnej rzeczywistości. Konsumpcyjność ludzi jest zdeterminowana przede wszystkim środkami masowego

23) Tamże, s. 98.
24) J. Ortega y Gasset, *Bunt mas,* Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2001, s. 60.

przekazu, które ukazują nam wielobarwność całego świata opanowanego przez człowieka.

Huizinga zauważa, że oto w XX wieku ludzie coraz bardziej zwracają się w kierunku zabawy w każdym przejawie działalności: muzyce, sztuce, sporcie czy poezji. Charakter tej zabawy jest jednak całkowicie inny niż to miało miejsce wcześniej. Gra stała się poważną rywalizacją, rozpowszechnienie zawodów sportowych, organizacja rozgrywek międzynarodowych sprawiły, że gra stała się profesjonalna, nie jest już samą rozrywką. Huizinga zwraca uwagę, że obecnie nawet gry planszowe typu szachy, czy też gry karciane stały się rozgrywkami sportowymi. „W wypadku sportu mamy więc do czynienia z zabawą, która kostnieje w powagę, lecz odczuwana jest jeszcze jako zabawa, w innym zaś wypadku – z zajęciem poważnym, które przeradza się w zabawę, ale nadal uchodzi za rzecz serio. Oba te zjawiska łączy silny zmysł agonalny, który w innych niż dawniej formach opanowuje świat. Do wzrostu zmysłu agonalnego, dzięki któremu świat toczy się ku zabawie, przyczynił się pewien czynnik zewnętrzny i w zasadzie od ducha kultury niezależny: fakt, że w każdej dziedzinie i za pomocą wszelkich środków komunikacja między ludźmi została tak niezwykle ułatwiona”[25].

Zaciera się granica pomiędzy tym, co jest zabawą, a co nie. Współczesna kultura wykorzystuje bowiem zabawę jako pewną konwencję, styl. Ponowoczesność to czas, gdzie zabawa różnorodnością, jak również nowinkami technicznymi stała się czymś codziennym. „Podstawową kategorią ideologii konsumpcji jest przyjemność. Jeszcze niedawno w wielu społeczeństwach dominowały postawy propagujące życie według określonych zasad, obecnie niemalże obowiązkiem ich członków jest poszukiwanie i urzeczywistnianie przyjemności. Aktywny udział w masowej konsumpcji, która w znaczącej części jest konsumpcją obrazów ekranowych, traktuje się często niemal jako cechę postawy prospołecznej. Przyjemności tego typu stają się celami samymi w sobie”[26].

Wobec tak wszechobecnej wśród ludzi potrzeby zabawy i obecności w codziennym życiu, błędem jest umniejszanie jej wartości w procesie kształtowania kultury. Kulturoznawcy często z rezerwą podchodzą do nowoczesnych technologii, uznając je za niewiele wnoszące, masowe rozrywki. Zabawa jako część codziennego życia człowieka stanowi ważną część kultury, jest wyznacznikiem społecznego funkcjonowania jednostki. Początkowe lekceważenie takich zjawisk, jak kino, okazało się być błędnym podejściem, bowiem film stał się jedną z gałęzi sztuki, istotnym

25) J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury,* Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007, s. 307.

26) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów,* [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 20.

sposobem przedstawienia świata. Nowoczesne technologie napotykają na podobną rezerwę, co początkowo kino i film. Ignorowanie technologii przy analizie funkcjonowania współczesnego człowieka jest błędnym podejściem ze względu na wszechobecność nowych mediów w życiu ludzi już od najmłodszych lat, co nie pozostaje bez wpływu na styl ich późniejszego życia, sposobu komunikacji, tworzenia światopoglądu. „Przekazy medialne otaczają nas zewsząd, często stając się podstawowym źródłem informacji o świecie. Równocześnie media są jednymi z podstawowych narzędzi umożliwiających kontakt z najbliższymi. Na obecnym etapie rozwoju kultury audiowizualnej nie sposób już oddzielić elementów „rzeczywistych" od tego, co przez media zapośredniczone"[27].

Współczesny świat jest w dużej mierze zorientowany na produkcję masową, tworzenie kultury popularnej. Nie należy zatem odżegnywać się od procesów obecnych na tak wielką skalę ze względu na zmianę proporcji odbiorców kultury. Dawniej można było z łatwością odróżnić kulturę elity, kulturę wyższą od jarmarcznej, ludowej. Obecnie uprzednie podziały dezaktualizują się, bowiem w kulturze przenikają się wszystkie warstwy. Współczesne twory kulturowe swobodnie manipulują różnymi technikami, treściami i symbolami, wobec czego wymagają analizy i określenia źródeł, a także zasad, w jaki powstają. „Według Manovicha należy już dziś skatalogować procesy związane z nowymi mediami i stworzyć narzędzia, które pozwolą uchwycić specyfikę kultury elektronicznej, zwłaszcza że ze względu na swój dynamiczny charakter popularne dziś przejawy kultury cyfrowej mogą z czasem po prostu zanikać"[28].

Jednym z mniej zbadanych mediów są gry video, czyli gry komputerowe. Należy zauważyć, że przez ostatnie dwadzieścia lat rozwój technologii przyczynił się do ekspansji przemysłu gier komputerowych, którego zyski ocenia się na miliony dolarów. Sukces gier video wynika z szerokiej rzeszy ich odbiorców. Odkąd konsole do gier i komputery stały się sprzętem dostępnym dla przeciętnego człowieka, spędzanie czasu na grze stało się jedną z głównych rozrywek młodych ludzi. Posiadanie tzw. domowego centrum rozrywki jest już standardem i ośrodkiem spotkań towarzyskich. Gry komputerowe wyrastają z potrzeby zabawy, są jednym ze środków odprężenia, podtrzymania kontaktu z rówieśnikami poprzez wspólne zaangażowanie w rozgrywkę i rywalizację. Huizinga zauważa elementy powagi w zabawach wymagających rywalizacji i w tym aspekcie również gry komputerowe stały się poważną dla wielu rozgrywką. „Chociaż gry komputerowe utożsamiane są przede wszystkim z rozrywką o charakterze masowym, nie można negować faktu, że ich odbiór nie wiąże się tyl-

27) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* WAiP, Warszawa 2006, s. 12.
28) Tamże, s. 14.

ko z mechanicznie powtarzalnym, bezrefleksyjnym działaniem, ale także ze świadomą percepcją wykreowanego w nich świata. Przekłada się ten, często krytyczny, osąd na skomplikowane systemy ocen na łamach prasy tematycznej i na portalach internetowych, a także na istnienie bardzo wielu niesformalizowanych recenzji samych graczy, którzy poszukują w kolejnych produktach oryginalnych rozwiązań”[29].

Mówiąc o grze komputerowej, każdy mniej więcej wie, o jaki produkt chodzi, jednak nie do końca jasne jest, w jaki sposób definiować to zjawisko. Już sam termin „gra” jest pojęciem wieloznacznym, który pojawia się często w symbolicznym lub metaforycznym znaczeniu. Głównym czynnikiem wyróżniającym grę i zabawę od innych aktywności ludzkich jest jej autoteliczność, czyli potrzeba zabawy dla zabawy samej w sobie. W taki sposób określają cechy zabawy i gry podstawowi teoretycy zabawy, czyli Huizinga i Caillois. Zarówno zabawa, jak i gra są dobrowolne i podejmowane dla przyjemności uczestnictwa, przy czym w grze pojawia się dodatkowy czynnik wywołujący głębsze emocje, czyli współzawodnictwo. „Autoteliczność i dobrowolność udziału w niej łączy się z przewagą nagród wewnętrznych – satysfakcji, zadowolenia, relaksu – nad zyskami zewnętrznymi, czyli gratyfikacjami wynikającymi z wygranej. Odwołanie do sfery psychologicznej, do subiektywnych ocen i odczuć sprawia, że terminy „gra” i „zabawa” opierają się próbom klasyfikacji i opisu. To, co dla jednych jest formą rozrywki, inni mogą postrzegać jako działania poważne bądź nonsensowne”[30].

Element współzawodnictwa otwiera nasze pole aktywności, często stając się przyczyną poważnego potraktowania rozrywki. W grach komputerowych możemy zauważyć wiele cech gry wyróżnianych przez Huizingę i Cailloisa. Sama rozgrywka wiąże się z otrzymaniem określonej nagrody, zaś aktywność podejmowana jest w świecie fikcyjnym, jednak z uprzednio ustalonymi regułami, tak jak to ma miejsce w tradycyjnych grach i zabawach. Caillois w swoim opisie gry wyróżnia cztery jej podstawowe typy, które nazwał agon, alea, mimikra i illinx, gdzie w każdym z typów określił cechy dominujące. Odzwierciedla ona również istotę gier komputerowych. Agon jest biegunem współzawodnictwa, który jest bardzo silnie obecny w grach komputerowych, gdyż użytkownik czerpie główną przyjemność z rywalizacji i wygranej z maszyną lub też z drugim użytkownikiem. Z kolei alea jest cechą określaną jako przypadkowość, nieprzewidywalność gry. Współcześnie gry komputerowe rozwijane są właśnie w tym kierunku. Odbiorcy oczekują od coraz to nowszych produkcji wysoko ustawionej poprzeczki trudności, nie zadowala ich szablonowość, powtarzalność roz-

29) J. Stasieńko, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie,* Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 10.
30) D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych,* WAiP, Warszawa 2009, s. 34.

grywki. Mimikrą zaś określa się cechę naśladowczą gry, jej symulacyjność, dzięki której gra umożliwia wniknięcie w świat wirtualny, utożsamianie się z rolami świata fikcyjnego. Ostatni typ illinx to krańcowe utożsamienie, zaangażowanie w grę, graniczące z zatraceniem, nierozróżnianiem świata rzeczywistego od fikcyjnego. Wobec powyższego można stwierdzić, że grą komputerową można nazwać wszelkie odmiany „formy rozrywki przy użyciu komputera, opierającej się na współzawodnictwie z maszyną bądź drugim człowiekiem, które jest konsekwencja wcielenia się w rolę odgrywaną w losowo generowanych warunkach wirtualnego świata”[31].

Jak zauważył Mirosław Filiciak, definicje gry i zabawy Huizingi i Caillosa nie do końca przystają do rzeczywistości gier komputerowych. Gry komputerowe często nie są bowiem wydzieloną aktywnością przez czas i miejsce z racji ich współwystępowania w codziennych obowiązkach gracza. Ponadto w rozumieniu Cailloisa gry są bezproduktywne, co w dzisiejszych czasach kłóci się z możliwością wynoszenia realnych korzyści z gry – czy to materialnych czy dla rozwoju wyników. Współcześnie, dzięki możliwości rozgrywki sieciowej, gry komputerowe nie są już traktowane jako prosta przyjemność, ale jako profesjonalne zajęcie, gdzie czas mu poświęcony przekłada się na wyniki, wzrost prestiżu w środowisku graczy, a także nagrody pieniężne. Interesującym i nowatorskim podejściem do teorii gier jest teoria Jespera Juula, który w swoich rozważaniach starał się objąć wszystkie typy gier w taki sposób, aby żadna zmiana przekaźnika nie dezaktualizowała definicji. „Juul proponuje, aby przyjąć, że gra to oparty na zasadach system formalny, ze zmiennym i policzalnym rezultatem, gdzie różnym wynikom przypisane są różne wartości. Gracz wywiera wpływ na wynik, jest do niego przywiązany, a konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i podlegają negocjacji”[32]. Wartością w tego typu podejściu jest uznanie gry jako zjawiska ponadczasowego, przy jednoczesnym wyłączeniu charakterystyki narzędzia, dzięki czemu osiągnięta została treść uniwersalna.

Gra komputerowa jest pewnego rodzaju wypadkową różnych mediów i odłamów kultury, łączy w sobie cechy rozgrywek sportowych, jak również czerpie pomysły z filmu, literatury i muzyki, co daje możliwość aktywności badaczy różnych dziedzin, poczynając od informatyków, przez psychologów, socjologów i kulturoznawców. Istotne jest, że w dobie współczesnej komunikacji gry komputerowe niosą ze sobą również nową jakość komunikacyjną, korzystają z przekazów historycznych, geograficznych, jak również z literatury, oddziałując na odbiorcę w sposób nowatorski dzięki swej interaktywności. „Udział w grze komputerowej jest nową sytuacją komu-

31) J. Stasieńko, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie,* Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 12.
32) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* WAiP, Warszawa 2006, s. 44.

nikacyjną, w której uczestniczy człowiek oraz celowo zaprogramowane dla niego urządzenie. Podmioty te nie są równorzędne. Gra komputerowa nie ma bowiem mocy decyzyjnych, nie jest w stanie inicjować interakcji ani też odmówić w niej udziału. Może jedynie reagować na działania podejmowane przez użytkownika w zakresie przewidzianym przez programistów"[33].

Komunikacja we współczesnych grach komputerowych ma również miejsce w realnych relacjach międzyludzkich dzięki nowemu wykorzystaniu gier w rozgrywkach sieciowych. Rozpowszechnienie Internetu umożliwiło, a także niejako wymusiło na producentach gier komputerowych modernizowanie trybu rozgrywki. Rosnące oczekiwania interaktywności wobec gier, ich nieprzewidywalności, w naturalny sposób zaowocowało powstaniem gier *on-line*, czyli gier umożliwiających rozgrywki z innymi użytkownikami poprzez sieć. Gra sieciowa jest z pewnością kamieniem milowym w rozwoju przemysłu gier komputerowych. Możliwość gry *on-line* jest obecnie jedną z podstawowych zalet wydawanej na rynek gry komputerowej. „Bardzo istotnych danych dostarcza też analiza zmian w wyborach uczestników: w 1999 roku grami *on-line* bawiło się 18%, 2000 – 23%, a w 2001 już 31% ogółu grających. Powyższe dane skazują, że najistotniejszy podział przebiega między grami, w których partnerami lub przeciwnikami są inni ludzie, a grami dla pojedynczego uczestnika. To, co do niedawna było tylko opcją rozgrywki, obecnie stało się samodzielną odmianą, coraz częściej wygrywającą w walce o klienta z „grami samotnych"[34].

Można zauważyć, że przemysł gier komputerowych doskonale pokazuje idee współczesnej komunikacji. Producent w sposób oczywisty odpowiada w tym przypadku na oczekiwana odbiorców – widać tutaj pewną dialogowość między konsumentem a producentem. Uprzednio konsumenci musieli dostosowywać się do oferty przemysłu – dziś niejako kształtują tę ofertę poprzez uczestnictwo w recenzjach produktu, jasne określanie oczekiwań. „W październiku 1994 roku ukazał się *Doom II*, a id Software rozpoczęło prace nad grą *Quake,* która z założenia miała oferować wsparcie dla gry przez Internet. Równolegle do prac nad programem wydawca prowadził poprzez Internet konsultacje z graczami, udostępniając m.in. wczesne wersje gry, co w przyszłości miało stać się na tym ryku niemal obowiązującym trendem. Było to rozwiązanie przełomowe, które zapoczątkowało zmiany w branży elektronicznej, ale i wywołało reperkusje o szerszym znaczeniu kulturowym"[35].

Istotnym jest, że współczesne gry komputerowe nie opierają się wcale

33) D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych,* WAiP, Warszawa 2009, s. 45.

34) J. Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej,* Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 124.

35) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* WAiP, Warszawa 2006, s. 68.

na samym zadaniu walki – odbiorcy oczekują od produktu bardziej wyrafinowanych koncepcji rozwoju gry. Z tego względu tak wielkim powodzeniem cieszą się gry zespołowe, gdzie gracze mają możliwość poczucia wspólnoty, tworzenia hierarchii w grupie; innymi słowy, tworzą w swoim zespole prawdziwe wartości drużynowe. „Przykładowo sieciowa opcja gry *Diablo* – zwłaszcza drugiej części – łączy eksplorację prezentowanego mrocznego świata ze współdziałaniem: pojedynki miedzy graczami są tylko możliwością, jedną z wielu i wcale nie najważniejszą. Choć gra koncentruje się na walce, ma fabułę nieporównywalnie bardziej rozbudowaną od popularnych *strzelanin,* a podstawą jest współdziałanie, a nie konflikt”[36].

Komunikacja w grach komputerowych odbywa się na kilku poziomach dzięki interaktywności gier. W klasycznych grach, przy rywalizacji odbiorcy z programem komputerowym, komunikacją będzie odbieranie znaczeń, zadań, kontekstów narracji gry, zaś w przypadku gier sieciowych komunikacja może mieć już wymiar dialogowy dzięki obecności innych graczy w tym samym czasie. Gry komputerowe są medium, które w największy (bodaj) sposób czerpie z osiągnięć technologii cyfrowej, a co za tym idzie, komunikacja odbywa się poprzez przekazy audiowizualne, muzyczne i tekstowe jednocześnie. Należy tu zwrócić uwagę na istotny fakt, że gry komputerowe w daleko idący sposób zacierają poczucie rzeczywistości gracza, podobnie jak lektura książki. Coraz lepsze dopracowanie graficzne gier pogłębia te wrażenia, jednak głównym źródłem utożsamienia gracza ze światem gry jest zgodność fabuły, logiczność i spójność środowiska gry.

We współczesnych grach pogłębianie zjawiska tzw. immersji, czyli właśnie przeniesienia w świat gry, zostało osiągnięte dzięki wprowadzeniu szeregu gier oglądanych z perspektywy pierwszej osoby (*first person perspective*), która niesie ze sobą dodatkowe wrażenia współpracy, przy czym w wypadku gier sieciowych poczucie wspólnoty potęguje dodatkowo komunikacja tekstowa lub głosowa z innymi graczami. „Gry sieciowe wypełniają definicję wirtualnego środowiska, w którym użytkownicy muszą dzielić następujące elementy doświadczania medium:

- wspólne poczucie przestrzeni (iluzja, że przebywają w tym samym miejscu);
- wspólne poczucie obecności (widzą awatary innych graczy, czyli ich graficzne reprezentacje);
- wspólne poczucie czasu (możliwość interakcji w czasie rzeczywistym);
- komunikacja (różne metody interakcji);
- możliwość dzielenia się/wymiany (dynamiczne środowisko pozwalające na interakcję)”[37].

36) J. Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej,* Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 125.
37) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* WAiP, Warszawa 2006, s. 65.

Gry komputerowe zyskały według powyższego na popularności dzięki temu, że poprzez możliwość internetowej rozgrywki odzwierciedlają niejako tradycyjne, rzeczywiste kontakty międzyludzkie. Gry w dużo bardziej rzeczywisty sposób pozwalają na tradycyjną zabawę w odgrywanie różnych ról, a ponadto dzięki nawiązywaniu kontaktów sieciowych mogą uczyć w dużej mierze zasad i nawiązywania interakcji społecznych. Niebagatelny wpływ ma tu również skala zjawiska – gry sieciowe gromadzą wokół siebie tysiące osób, co wymusiło na graczach tworzenie swoistych zasad, kodeksów postępowania wobec innych użytkowników, jak również określenie „etyki" gry. Potrzeba tego typu działań bierze się z faktu, że rywalizacja pomiędzy graczami niesie ze sobą większe emocje i poczucie sprawiedliwości, stąd wszelkiego rodzaju oszustwa dla podwyższenia własnych wyników są tępione przez innych użytkowników. „W grach komputerowych zdarzają się też oszustwa, które należy napiętnować jako naganne i w taki sposób są oceniane przez większość graczy. Przypadki te dotyczą w szczególności gier sieciowych, bo w nich mierzą się gracze między sobą – nie z samym programem. Z bezwzględną dezaprobatą spotykają się przypadki konstruowania *botów* na użytek sieciowych gier strategicznych czasu rzeczywistego, takich jak *Star Craft.* Specjalistyczny program znacznie wyprzedza ludzkich konkurentów w szybkości budowy zaplecza i licznej armii, a oszukujący gracz podejmuje tylko kilka decyzji, czerpiąc naganną przyjemność z bezradności konkurentów, którzy przy wydawaniu komend posługują się klawiaturą i myszką, co zabiera im bez porównania więcej czasu"[38].

Współpraca i rywalizacja w grach komputerowych od początku ich powstania generowała wielkie emocje i wyznaczała możliwości sukcesu i popularności danego medium. Tradycyjne salony gier oferowały zazwyczaj rywalizację dostępną dla dwóch graczy, a pomimo tak małego zasięgu rozgrywki cieszyły się wielkim zainteresowaniem. Głównym czynnikiem przyciągającym do gier komputerowych jest bowiem możliwość współzawodnictwa z realnym przeciwnikiem, a nie tylko z oprogramowaniem.

Interesujące jest, że tak jak media korzystają z różnorodnych konwencji i we współczesnym świecie technologie „nachodzą" niejako na siebie, tak gry komputerowe również odchodzą od jasnych, tradycyjnych podziałów gatunkowych. Gra komputerowa, jej charakter rozwoju, jest więc niejako odzwierciedleniem kierunku, w którym zmierza współczesny świat. Podział tradycyjny gier stopniowo przestaje być aktualny, granice gatunków zacierają się, powstają swoiste „hybrydy", które mieszczą w sobie cechy kiklu gatunków, np. gier zręcznościowych, symulacji i strategicznych. „Hybrydy różnych typów są bardzo częste. Przykładowo *Diablo*

38) J. Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej,* Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 144.

to gra fantasy o wyraźnych cechach cRPG i zręcznościowej jednocześnie. Ciesząca się olbrzymim powodzeniem seria *Tomb Raider*, na podstawie której nakręcono pełnometrażowy film akcji, to połączenie gry zręcznościowej z przygodową”[39].

Gry komputerowe odpowiadają swoją specyfiką na zapotrzebowania użytkowników. Współcześni ludzie potrzebują wciąż nowych bodźców dla własnej rozrywki, co wynika z polityki obecnego rynku i szybszego procesu przyzwyczajania się do nowych produktów. Szybkość przemian technologicznych musi przekładać się na różnorodność oferty, bowiem współczesne społeczeństwa automatycznie przyswajają sobie nowości. „Swoiste „skłębienie” struktur, sensów i schematów, których genezy nie potrafimy dokładnie określić, mieszają się w centrum takiego obszaru, co owocuje erupcją w wielu różnych kierunkach i w różnych przedziałach czasowych. Gatunek będzie w takim ujęciu „procesem”, który może mieć charakter dynamiczny lub ewolucyjny, kategoria rodzaju stanowi zaś środowisko dla rozwijających się gatunków – wyznacza przestrzeń, w której zamknięte jest ich uniwersum”[40].

E-sporty - sposób komunikacji gier komputerowych

Można powiedzieć, że umożliwienie gry sieciowej jest kolejnym stopniem rozwoju gier komputerowych, wyznaczonym przez współczesną kulturę w sposób naturalny. Należy tu zauważyć, że gry sieciowe również nie są jeszcze produktami o skończonej liczbie możliwości. Dowodem tego jest powstanie tzw. e-sportu. Internet umożliwił rejestrację poszczególnych graczy, a także drużyn tzw. klanów, dzięki czemu na stronach internetowych tworzone są statystyki wskazujące najlepsze drużyny i najlepszych graczy. W klanach gracze odbywają regularne treningi, które pozwalają doskonalić drużynę lub jednostki, a także piąć się w rankingu graczy. Należy tu nadmienić, że w czasie rozgrywek obowiązują zasady eliminujące oszustwa, tj. korzystanie z kodów do gier itp. Internet pozwolił wobec powyższego stworzyć rodzaj rozgrywek sportowych. „Rozbudowane gry sieciowe (przede wszystkim z gatunku strzelanin *3D,* a także strategii czasu rzeczywistego) stały się w pewnym momencie nie tylko źródłem przyjemności dla graczy uczestniczących w zabawie, ale także swego rodzaju widowiskiem sportowym dla obserwatorów pojedynku. Na całym świecie rozgrywane są specjalne turnieje, w których wygrywa się spore nagrody pieniężne, a ich uczestnicy niemal zawodowo zajmują się graniem, trenując po kilka godzin

39) Tamże, s. 133.
40) J. Stasieńko, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie,* Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 73.

dziennie”[41]. Jak zauważa J. Stasieńko, cybersporty dzielą odbiorców gier na kategorie uczestników i widzów, kibiców rozgrywki. Gry komputerowe poprzez takie podejście gromadzą wokół siebie szerokie środowisko społeczne, które jest bogate w interakcje międzyludzkie, właściwe innym, bardziej poważanym przez laików działalnościom człowieka, jakimi są sport czy też film, bądź też widowiska muzyczne. „Mówiąc o grach komputerowych w kontekście sportu i graczach jako atletach, wypada podkreślić sprawę publiczności. Dane statystyczne z roku 2007 ukazują, że na mecze piłkarskie w Polsce przychodziło średnio 7200 widzów. Swoistym rekordem był mecz Lech – Legia, na którym pojawiło się aż 30 000 osób. Osiągnięcie to, jak podkreślają fachowcy, jest najlepszym wynikiem od lat. Tymczasem światowe finały Electronic Sports World Cup z roku 2007 wygenerowały dużo większe zainteresowanie. Zjawiło się na nich bowiem aż 35 000 widzów”[42].

Komunikacja między graczami różni się w daleko idący sposób w przypadku gry e-sportowej i masowych gier sieciowych ze względu na inne cechy samej rozgrywki. Podczas gdy masowe gry sieciowe umożliwiają dłuższe formy nawiązywania dialogów tekstowych, cybersporty ograniczają bezpośredni w czasie gry kontakt tekstowy ze względu na szybkość tempa akcji. „W masowych grach sieciowych więcej jest okresów „przestoju”, w e-sportach – akcji. Właśnie ta zmiana, w połączeniu z dużym tempem rozgrywki, sprawia, że prowadzenie rozmów podczas gry jest w wypadku e-sportów poważnie utrudnione. Tutaj nie ma czasu na dyskusje i pogawędki – czas potrzebny na wpisanie choćby kilku wyrazów podczas sesji np. pierwszoosobowych strzelanin nierozerwalnie wiąże się z ryzykiem. Podczas gdy gracz zajmuje się pisaniem, jego awatar stoi w miejscu i jest w uniwersum gry bezbronny – łatwo może paść ofiarą innych uczestników rywalizacji”[43].

Cechy mniejszej komunikacji w bezpośredniej rozgrywce bądź też udzielanie sobie wzajemnie informacji czy wskazówek w formie licznych skrótów klawiszowych, wśród których bardzo wiele zapożyczeń pochodzi z języka angielskiego, wyrażających stan emocji bądź sytuacji, w jakiej znajduje się gracz (afk, czyli *away from keyboard*, omg – *oh my god*, w8 – *wait*, hf – *have fun* i wiele innych), nie wpływają na mniejszą komunikację pomiędzy graczami. Wręcz przeciwnie, gracze mają możliwość tworzenia własnych serwerów, for dyskusyjnych, na których wymieniają się poglądami, doświadczeniami, nawiązują znajomości z innymi graczami. Ograniczenia komunikatów tekstowych są przezwyciężane za pomocą komunikacji przez bezpośrednią rozmowę poprzez zastosowanie mikrofonów

41) Tamże, s. 169.
42) P. Cyrek, *Gaming to sport – mamy mocne argumenty,* http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6047.html [dostęp: 24.07.2011].
43) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* WAiP, Warszawa 2006, s. 134.

i słuchawek. Rozgrywki przeprowadzane drogą internetową nie są wolne od błędów, wynikających z możliwości opóźnień w przesyłaniu danych poprzez łącze internetowe. Z tego powodu zaistniała potrzeba stworzenia regularnych imprez e-sportowych, które pozwoliłyby na zgromadzenie najlepszych graczy i przeprowadzenie rozgrywek za pomocą sieci lokalnych. W 1997 roku powstała pierwsza liga gier komputerowych – Electronic Sports League, która uznaje gry komputerowe za dyscyplinę sportową, rejestruje graczy, a także ustala regulamin określający przystępowanie do lig i pucharów. „Uczestnictwo w większości turniejów organizowanych z ramienia ESL wymusza podanie co najmniej części własnych danych osobowych, na przykład imienia, nazwiska, narodowości oraz informacji kontaktowych, przez co Electronic Sports League nie stało się miejscem anonimowych użytkowników Internetu”[44].

ESL organizuje założonym klanom szereg lig bezpłatnych, jak również turnieje płatne, gdzie gracze awansują z rozgrywek „Amateur Series” do „Pro Series”, a stawką za wygraną są już wysokie nagrody pieniężne. Można stwierdzić, że gracze komputerowi chcą usankcjonować swoją aktywność, nadać jej większe znaczenie, a także nie być środowiskiem hermetycznym. Skala zjawiska jest imponująca – w 2005 roku strony internetowe ESL odwidziło ok. 46 mln internautów. Ponadto organizowane są krajowe i ogólnoświatowe turnieje, które noszą nazwę „LAN party” (*Local Area Network* – sieć lokalna). Dzięki wyjściu na forum publiczne rozrywki organizowaniem imprez zainteresowali się różnego rodzaju sponsorzy, którzy przeznaczają pokaźne kwoty na nagrody dla zwycięskich graczy. Rozgrywki w LAN party spowodowały, że rozwinęła się idea sportowego podejścia do gier komputerowych. „Kwestie wyłaniania mistrzów w gry komputerowe rozwiązano dopiero w roku 2000, kiedy wcielono w życie projekt o nazwie World Cyber Games Challenge, który umożliwił współzawodnictwo około dziesięciu tysiącom uczestników z siedemnastu państw świata w eliminacjach krajowych. Najlepsi z nich spotkali się twarzą w twarz w jednym miejscu, w Korei Południowej. Uczestnicy turnieju walczyli w nim o nagrody pieniężne o łącznej wartości 189.200 dolarów, ufundowane przez sponsorów, między innymi Ministerstwo Kultury i Turystyki Korei Południowej”[45]. World Cyber Games to olimpiada gier komputerowych. W eliminacjach biorą udział gracze 6 kontynentów, a kraj organizujący imprezę finałowych rozgrywek zobowiązany jest przygotować infrastrukturę i zdolności promocyjne miasta wybranego do przeprowadzenia turnieju. Rozgrywki World Cyber

44) P. Cyrek, *Gaming to sport – mamy mocne argumenty,* http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6043.html [dostęp: 24. 07.2009].
45) Tamże, http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6043.html [dostęp: 24.07.2009].

Games odbywają się raz w roku, poprzedzone są eliminacjami prowadzonymi w poszczególnych państwach. Od 2003 roku organizowane są również mistrzostwa świata Electronic Sports World Cup, które uznały gry komputerowe za sport dwudziestego pierwszego wieku.

Podejście do gier jak do dyscypliny sportowej sprawiło, że powstał zawód profesjonalnego gracza. Pensje dla tzw. „progamerów" zależą od wkładu sponsorów, którzy reklamują się na stronach internetowych klanu, koszulkach sponsorowanych graczy itp.

Wobec powyższego można zauważyć, że gry komputerowe stały się swoistym fenomenem współczesnej kultury. W Polsce gry komputerowe nie są jak do tej pory uznawane za dyscyplinę sportową, podczas gdy wiele krajów już uznaje cybersport za pełnoprawną gałąź sportu. W Danii Związek Gimnastyki i Sportu uznał gry komputerowe jako dyscyplinę zwaną e-sportem. Podobnie wygląda sytuacja w Rosji, gdzie pieczę nad cybersportem obejmuje Minister Sportu Federacji Rosyjskiej. W Chinach podczas Igrzysk Olimpijskich w Pekinie w 2008 roku gry komputerowe uzyskały status oficjalnej dyscypliny sportowej pokazowej. Znicz olimpijski był niesiony przez dwóch sławnych graczy w *WarCrafta* - Jae Ho „Moon" Janga oraz Li „Sky" Xiaofenga. Należy stwierdzić, że wobec wszelkich działań graczy komputerowych nie sposób ignorować tego, współcześnie ogromnego, odłamu popkultury. „E-sport można określić mianem sportu i nie będzie to określenie li tylko metaforyczne. Stwierdzenie takie z kolei prowadzi do uznania, że pro-gaming ma się do e--sprtu tak, jak sport wyczynowy do sportu. E-sport można uprawiać rekreacyjnie, ze względu na przyjemność płynącą z gry i bez żadnych większych ambicji turniejowych, jak to czynią miliony ludzi (grających ze soba w sieci bądź przy jednym komputerze czy konsoli). Można go uprawiać wyczynowo, tak jak część graczy skupiająca się na jednej grze i uczestnicząca w rozgrywkach ligowych i turniejowych"[46].

Gry komputerowe stały się nie tylko sposobem spędzania wolnego czasu, ale sposobem na życie, którego forma wynika z ogólnych tendencji modernizowania i kreowania życia w nowej technologii. E-sport jest w dużej mierze naturalną konsekwencją tendencji współczesnej kultury. Stopniowe upowszechnianie i promowanie „cyberprzestrzeni" spowodowało przeniesienie większości aktywności młodych ludzi w wirtualny sposób spędzania czasu. Średnia wieku graczy to 16-24, jednak jako że jest to nowe zjawisko, nie można twierdzić, że osoby grające w młodym wieku nie będą kontynuować gry w życiu dorosłym. Za pomocą wirtualnego obcowania z ludźmi gracze odnajdują własną grupę społeczną, przy czym kontakty osiągają często bardzo szeroką skalę. Dzięki imprezom typu

46) A. Stępnik, *E-sport z perspektywy teorii sportu,* http://ptbg.org.pl/hl1.php [dostęp: 12.08.2011], Zob. „Homo ludens", nr 1, Poznań 2009, s. 213.

LAN, WCG gracze mają szansę przenieść swoje kontakty w rzeczywisty świat. Tworzą bardzo silne więzi towarzyskie, często większość znajomych stanowią inni gracze.

Polscy gracze komputerowi również biorą udział w zawodach cybersportu, odnosząc znaczące sukcesy, np. polska drużyna w grze *Counter Strike* kilkakrotnie zdobyła pierwsze miejsce na mistrzostwach świata. Głównymi imprezami przeprowadzanymi w Polsce są eliminacje do mistrzostw World Cyber Games, a także Liga Cyberport. „Reprezentacja Polski w grę *Counter-Strike* zdobyła złoty medal podczas Światowego Finału olimpiady World Cyber Games. Polacy w finałowym pojedynku pokonali szwedzki zespół Fnatic. Główną nagrodą dla naszych graczy było 35 tys. dolarów. Tegoroczne WCG przyniosło również sukces indywidualny polskiego zawodnika - Piotr „Pio" Zajkowski zdobył brązowy medal w FIFA 09"[47]. Należy zauważyć, że gracze komputerowi cieszą się w związku z odnoszonymi sukcesami wielkim prestiżem w kręgu zarówno innych graczy, jak też fanów. Ostatnie sukcesy polskich graczy sprawiły, że grami komputerowymi zaczęły interesować się również media publiczne, co w przyszłości oznacza stopniowe rozpowszechnianie tego typu rozrywki.

Zakończenie

Komunikacja we współczesnym świecie opiera się przede wszystkim na szerokim zastosowaniu mediów, a głównie nowych mediów, jakimi są Internet i multimedia. Ludzie w coraz to nowy sposób wykorzystują możliwości, jakie im dają nowe media, dla powiększania swojej działalności, aktywności. Wśród nowych mediów znaczące miejsce zajmują obecnie gry komputerowe, które jako powszechnie występujące i gromadzące miliony odbiorców na całym świecie nie mogą pozostać zignorowane, wymagają szerokiego spectrum badań, nie tylko pod kątem zagrożeń, ale również szans, jakie dają dla rozwoju człowieka. Szerokie wykorzystanie w grach wysokiej jakości oprogramowań inspiruje odbiorców, jak również daje im szanse współuczestniczenia w tworzeniu rozgrywek.

Specyficzne miejsce zajmują wśród gier rozgrywki e-sportowe, które stają się w ostatnich latach prawdziwym fenomenem współczesnej kultury. Komunikacja wokół gier kształtuje się obecnie w kierunku tworzenia wielkich środowisk graczy; nie sposób już dłużej twierdzić, że gry komputerowe izolują ludzi od życia czy interakcji społecznych. Wielkość imprez e-sportowych skłania do przemyślenia, w jakim kierunku może zmierzać rozwój multimediów i gier komputerowych. Wydaje się, że wobec głębokiego zainteresowania rywalizacją z innymi graczami gry kom-

47) D. Błaszczykiewicz, *Polacy mistrzami świata w Counter Strike,* http://gry.idg.pl/news/352563/Polacy.mistrzami.swiata.w.Counter.Strike.html [dostęp: 16.11.2009].

puterowe będą coraz bardziej ukierunkowane na wspólnotę przeżywania rozgrywek. Komunikacja za pomoca gier jest wielopoziomowa: mamy tutaj kontakty bezpośrednie graczy przy okazji rozgrywek turniejowych, jak również pośrednie za pomocą Internetu, gdzie gracze w różny sposób tworzą swoisty dla danej grupy slang językowy. Ponadto gry komputerowe zaczęły gromadzić również publiczność w taki sam sposób, jak widowiska muzyczne czy sportowe, gdzie komunikacja jest głównie odbiorem, ale również dopingowaniem ulubionych graczy. Komunikacja gier to również samo odbieranie przez graczy świata przedstawionego gry, odpowiednia denotacja informacji i bodźców płynących z fabuły oraz logiczne łączenie i rozwiązywanie problemów gry.

Bibliografia

Druki zwarte:

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej,* WAiP, Warszawa 2006.

Gasset y Ortega Jose, *Bunt mas,* Warszawa 2001.

Juszczyk S. *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia,* Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000.

Kieras A., Szczepański M., Żydek-Bednarczuk U., *Internet – społeczeństwo – kultura,* Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006.

Kłoskowska A., *Kultura masowa,* PWN, Warszawa 1980.

Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej,* Rabid, Kraków 2002.

Sokołowski M. (red.), *Kulturowe kody mediów. Stan obecny i perspektywy rozwoju,* Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

Stasieńko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie,* Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

Szeja J. Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych,* WAiP, Warszawa 2009.

Uryga Z., Sienko M. (red.), *Kształcenie sprawności językowej i komunikacyjnej. Obraz badań i działań dydaktycznych*, Rabid, Kraków 2005.

Zasępa T. (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego,* Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001.

Netografia:

Błaszczykiewicz D., *Polacy mistrzami świata w Counter Strike,* http://gry.idg.pl/news/352563/Polacy.mistrzami.swiata.w.Counter.Strike.html.

Cyrek P., *Gaming to sport – mamy mocne argumenty,* http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6047.html.

Stępnik A., *E-sport z perspektywy teorii sportu,* http://ptbg.org.pl/hl1.php, Homo ludens, nr 1, Poznań 2009.

<u>Krzysztof Wuszt</u>

KSZTAŁCENIE DOROSŁYCH UŻYTKOWNIKÓW TECHNOLOGII INFORMACYJNYCH

Wstęp

Korzystanie z technologii informacyjnych stwarza wiele różnych możliwości i dla różnych użytkowników może oznaczać zupełnie co innego. Mogą mieć zastosowanie w życiu zawodowym i osobistym, generalnie są narzędziem komunikacji i źródłem informacji. Rozwój technologii informatycznych powoduje zmiany w sposobach pozyskiwania informacji zapisanej w postaci cyfrowej, a także procesy przetwarzania informacji stają się szybsze i bardziej zróżnicowane, np. publikowanie informacji. Stąd znajomość nowego sposobu porozumiewania się jest związana z koniecznością permanentnego procesu doskonalenia własnych umiejętności w danym obszarze stosowania poszczgólnych narzędzi informatycznych[1]. Brak takich umiejętności może dla człowieka oznaczać albo trudności w przetwarzaniu informacji, albo wręcz uniemożliwić mu jej pozyskiwanie. Ten problem zyskał w literaturze nazwę wykluczenia cyfrowego. Ponadto, jak pisze m.in. B. Siemieniecki[2], z jednej strony należy dostrzegać zastrzeżenia dotyczące wpływu technologii na społeczeństwo, a z drugiej należy mówić o potrzebie rozsądnego wprowadzania technologii do powszechnego użytku.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Niektóre aspekty edukacji informatycznej dorosłych.
2. Użytkowników technologii informacyjnych.
3. Cele kształcenia informatycznego dorosłych.

1. Niektóre aspekty edukacji informatycznej dorosłych

Użytkowanie elektronicznych źródeł informacji wymaga umiejętności posługiwania się odpowiednimi narzędziami. Podobnie jak przy wprowadzaniu do użytku różnorodnych urządzeń technicznych, których obsługa – wraz z rozwojem techniki – stawała się coraz prostsza, tak urządzenia teleinformatyczne stają się powszechnie dostępne i wykorzystywane w społeczeństwie. Zrozumienie technik informatycznych oraz opanowanie związanych z nimi podstawowych pojęć i umiejętności jest aktualnie w wielu krajach traktowane jako podstawa wykształcenia, na równi z umiejętnościami czytania i pisania[3].

1) P. Popek, *Problemy samokształcenia i samodoskonalenia w zakresie technologii informatycznej*, [w:] M. Gańko-Karwowska, L. Marek. Hogben (red.), *Kompetencje informatyczne w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2001, s. 39.

2) B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

3) *Informatics for Secondary Education, A Curriculum for School,*. UNESCO, Paryż 1994 (przekład polski) [w:] „Komputer w Edukacji", 3-4/1996(1997)).

Wdrażanie więc ludzi w każdym wieku do wykorzystywania technik informatycznych zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym nabiera szczególnego znaczenia w czasach tworzenia się globalnego społeczeństwa informacyjnego. Poruszanie się wśród licznych zasobów informacji, nie jest możliwe bez stosowania nowoczesnych technologii informatycznych. Powszechny dostęp do tych zasobów będzie możliwy dopiero wtedy, gdy wiedza, dotycząca nie tylko obsługi narzędzi, lecz również sposobów pozyskiwania pożądanej informacji ze źródeł elektronicznych oraz jej wykorzystania, będzie ogólnie znana[4].

Przykładem są rozwijające się tzw. e-usługi oraz powszechność występowania technologii informacyjnych, co wymusza konieczność rozwoju umiejętności jej użytkowania. T. Goban-Klas[5] zauważa, iż umiejętność korzystania z mediów (w tym z komputera) uczniowie i studenci na ogół posiadają, pozyskując ją m.in. w ramach formalnych postaci kształcenia. Jednak mimo coraz lepszego stanu infrastruktury informacyjno-komunikacyjnej w Polsce umiejętności medialno-informatyczne w społeczeństwie są nadal słabo rozwinięte, co powoduje różne podziały społeczne:

- na tych, którzy potrafią klikać i tych, którzy tego nie potrafią (lub nie chcą);

- a także te osoby, które twórczo korzystają z nowych technologii oraz te, które korzystają z nich w prosty sposób.

Na słabe umiejętności dorosłych Polaków w tym zakresie wskazują m.in. badania GUS[6] czy też dane raportu Diagnoza Społeczna[7]. Śledząc kolejne wydania wymienionych raportów, można zauważyć, iż wyniki dotyczące umiejętności w korzystaniu z technologii informacyjnych nie poprawiły się znacząco. J. Morbitzer[8] podaje (powołując się na Raport Eurostatu pt. *The digital divide in Europe*, opublikowany w 2006 roku), że co trzeci mieszkaniec Unii Europejskiej, w tym niemal co drugi Polak (46%), nie zna podstaw korzystania z komputera. Autor dalej pisze, iż wiedza informatyczna w polskim społeczeństwie rozwija się bardzo powoli.

Obecnie akcentowany jest gospodarczo-społeczny wymiar kształcenia użytkowników technologii związanych z przetwarzaniem informacji, ponieważ następuje gwałtowny rozwój społeczeństw dzięki wykorzystywa-

4) *Cele i kierunki rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, KBN i Min. Łączności, Warszawa 2000.

5) T. Goban-Klas, *Edukacja medialna jako fundament e-edukacji*, [w:] M. Dąbrowski (red.), E-edukacja.net., i M. Zając, materiały z III Ogólnopolskiej Konferencji, *Rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*, Warszawa 2007.

6) *Wykorzystanie technologii informacyjno-telekomunikacyjnych w przedsiębiorstwach i gospodarstwach domowych w 2009 r.* (tablice), GUS, 2009.

7) J. Czapiński i T. Panek (red.), *Diagnoza Społeczna 2007. Warunki i jakość życia Polaków*, Rada Monitoringu Społecznego, Warszawa 2009.

8) J. Morbitzer, *Edukacja wspierana komputerowo a humanistyczne wartości pedagogiki*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2007, s. 133.

niu tych technologii. Zaledwie kilka lat trwała dyskusja nad społeczeństwem informatycznym, by rozwinęła się polemika nad społeczeństwem informacyjnym[9], aby z kolei skupić uwagę na społeczeństwie opartym na wiedzy[10]. W. Furmanek pisze, że podstawowym zasobem gospodarczym staje się zasób wiedzy (skumulowany w bazach danych oraz w społecznym potencjale intelektualnym)[11]. Współcześnie, w miarę przekształcania gospodarek poszczególnych krajów w gospodarki oparte na wiedzy, wiedza i umiejętności obywateli nakierowane są na użytkowanie technologii, które służą do jej przetwarzania i stają się ważnym czynnikiem wzrostu gospodarczego. T. Kacprzak uważa, że niezbędnym katalizatorem, bez którego procesy wdrażania technologii informatycznych nie mogą przebiegać prawidłowo, jest szeroko rozumiana edukacja: nie tylko jako edukacja szkolna, lecz także jako edukacja ustawiczna[12]. Celem edukacji jest więc społeczeństwo wiedzy, w którym inwestycje w sferze intelektualnej przynoszą większe korzyści niż inwestycje materialne[13].

Rozwój gospodarki oparty na technologiach informacyjnych przy dokonujących się jednocześnie ciągłych zmianach technologii informatycznych, a także dostępność w każdym czasie i miejscu, stwarza nowe możliwości kształcenia i zaopatrywania społeczeństwa w wiedzę, a także konieczność stosowania zróżnicowanych form kształcenia, m.in. w zakresie kształcenia dorosłych[14]. Także W. Cellary[15] pisze, że instytucje muszą odpowiedzieć na potrzebę kształcenia ustawicznego w ciągu całego życia człowieka, ponieważ w społeczeństwie informacyjnym

9) Analizę tych pojęć przeprowadził m.in. L. W. Zacher. Wykazuje on, że nie można mówić o społeczeństwie informatycznym, a społeczeństwo informacyjne powszechnie definiuje się jako społeczeństwo, które w przeważającej mierze zajmuje się produkowaniem, przetwarzaniem, magazynowaniem i aplikacjami informacji; por. L. W. Zacher (red.), *Świadomość społeczeństwa informacyjnego. Niektóre ustalenia pojęciowe*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne w perspektywie człowieka, techniki, gospodarki*, Fundacja Edukacyjna TRANSFORMACJE, Warszawa 1999, s. 4.

10) Są to społeczeństwa, których gospodarki zmierzają od gospodarki opartej na przetwarzaniu materii, energii i informacji do społeczeństwa opartego na przetwarzaniu i tworzeniu wiedzy. Wiedza staje się podstawowym czynnikiem rozwoju, por. m.in. S. M. Kwiatkowski, *Edukacja dorosłych*, [w:] S. M. Kwiatkowski, A. Bogaj, B. Baraniak (red.), *Pedagogika pracy*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 193; Cz. Cempel, *Społeczeństwo wiedzy*. „Forum Akademickie”, 2/2004.

11) W. Furmanek, *Przemiany cywilizacyjne w dokumentach*, [w:] W. Furmanek, A. Piecuch (red.), *Dydaktyka informatyki. Problemy teorii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2004, s. 30.

12) T. Kacprzak, Edukacja informatyczna w Polsce, [w:] E. Kryńska (red.), *Otoczenie małych i średnich przedsiębiorstw w Polsce – determinanty wykorzystania kompetencji ICT*, t. I, IPiSS, Warszawa 2007, s. 118.

13) S. M. Kwiatkowski, *dz.cyt.,* s. 193.

14) Cz. Cempel, *dz.cyt.*

15) W. Cellary (red.), *Przemiany społeczne*, [w:] *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego*. Raport o rozwoju społecznym, Wyd. UNDP, Warszawa 2002, s. 17.

jednym z ważniejszych problemów staje się wykształcenie wszystkich jego obywateli. Rozwój technologii informatycznych powoduje zmiany w sposobach pozyskiwania informacji zapisanej w postaci cyfrowej, a także procesy przetwarzania informacji stają się szybsze i bardziej zróżnicowane. Przykładem może być publikowanie informacji. Znajomość nowego sposobu porozumiewania się przez człowieka powoduje łatwiejsze, skuteczniejsze przetwarzanie informacji. Wiąże się to z koniecznością doskonalenia własnych umiejętności w danym obszarze stosowania poszczgólnych narzędzi informatycznych, co wiąże się np. z potrzebą peramnentnego procesu samokształcenia[16]. Brak takich umiejętności będzie dla człowieka oznaczać albo trudności w przetwarzaniu informacji, albo wręcz uniemożliwi mu jej przetwarzanie.

Wpisuje się ona w problematykę kształcenia ustawicznego, szczególnie ważnego w poznawaniu nowoczesnych technologii i związanym z tym stałym podnoszeniem umiejętności, tak aby nadążyć za rozwojem technologicznym w obszarze technologii informacyjnych. R. Tadeusiewicz i B. Kędzierska piszą, że wiedza w zakresie informatyki przestaje być aktualna już po trzech latach, stąd coraz szersze wykorzystywanie narzędzi informatycznych w codziennym życiu wraz z potrzebą zmiany kwalifikacji zawodowych zmusza nas do ciągłego uzupełniania wiedzy i umiejętności, czyli do kształcenia ustawicznego[17]. W. Okoń[18] pisze, że kształcenie ustawiczne to zasada współczesnego systemu oświaty, zgodnie z którą kształcenie trwa przez całe życie człowieka i obejmuje: odnawianie, poszerzanie i pogłębianie jego kwalifikacji ogólnych i zawodowych. Zauważa jednocześnie, że wobec postępu naukowo-technicznego takie kształcenie staje się koniecznością i powinno być prowadzone w optymalnych formach i rozmiarach organizacyjnych.

Współczesne warunki życia zmuszają człowieka do stałego dostosowywania się do otoczenia. T. Piątek[19] stawia więc m.in. następujące pytania:

1. Jak przygotować ludzi do zmieniających się warunków i zjawisk życia, by mogli oni sprawnie funkcjonować w społeczeństwe informacyjnym w miarę swoich potrzeb?,

2. Jaki jest poziom umiejętności Polaków w rozwiązywaniu złożonych problemów przyszłej pracy zawodowej, które radykalnie zmieniają się

16) P. Popek, *Problemy samokształcenia i samodoskonalenia w zakresie technologii informatycznej*, [w:] M. Gańko-Karwowska, L. Marek (red.), *Kompetencje informatyczne w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. Hogben, Szczecin 2001, s. 39.

17) R. Tadeusiewicz, B. Kędzierska (red.), *Informatyczne przygotowanie nauczycieli. Konkurencja edukacji informatycznej,* Wyd. Rabid, Kraków 2002, s. 11.

18) W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2007, s. 206.

19) T. Piątek, *Andragogika informatyczno–informacyjna w świetle wymagań społeczeństwa informacyjnego*, [w:] A. Szewczyk (red.), *Dydaktyka informatyki i informatyka w dydaktyce*, Wyd. Printshop, Szczecin 2006, s. 28-29.

pod wpływem wprowadzania technologii informacyjnych?,

3. Jaki jest poziom i zakres przekonań oraz motywacji dotyczących celowego i racjonalnego stosowania technologii informacyjnych w życiu codziennym, w kształceniu, samokształceniu oraz pracy zawodowej?

Autorzy raportów mających charakter strategiczny, np. raporty e-Europe, ePolska, postulują podjęcie działań, które zapewnią długofalowe szkolenia komputerowe pracowników. Zwracają także uwagę na otwarcie możliwości ludziom pozostającym bez pracy, dzięki szkoleniu w obszarze technologii informacyjnych[20]. Aby zrealizować te postulaty, podejmuje się wiele działań, do których m.in. należą:

- umożliwienie pracownikom zdobywania kwalifikacji komputerowych w procesie nauczania trwającym całe życie;
- zwiększenie liczby placówek i kursów oferujących szkolenie z technologii informacyjnej;
- propagownie dyplomu europejskiego, poświadczającego nabyte kwalifikacje z zakresu technologii informacyjnej;
- proponowanie bezrobotnym szkoleń z dziedziny technologii informacyjnej.

Przykładami takich rozwiązań w Polsce jest m.in.: realizacja projektów szkoleniowych, często współfinansowanych przez europejskie fundusze unijne; realizacja projektów w ramach programu „ePolska – Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2001 – 2006”, program Interkl@sa, projekt „Nauczanie ku przyszłości”, program „Lokalne Akademie Informatyczne”[21]; projekt certyfikowania umiejętności informatycznych z wykorzystaniem Europejskiego Komputerowego Prawa Jazdy ECDL (ang. European Computer Driving Licence)[22] lub „Program aktywizacji zawodowej w dobie społeczeństwa informacyjnego” realizowany przez MPiPS oraz „Program szkoleń z zakresu wykorzystywania technologii informatycznych dla urzędników administracji rządowej i samorządowej – CORA” realizowany przez MSWiA[23].

20) eEurope+ 2003. An Co-operative Effort to Implement the Information Society in Europe - Action Plan. (Wspólne działania na rzecz wdrożenia społeczeństwa informacyjnego w Europie - Plan Działań), dokument sporządzony przez kraje kandydujące do Unii Europejskiej przy wsparciu Komisji Europejskiej w czerwcu 2001, dostępny na portalu www.europa.eu.int, [dostęp: 23.08.2011].

21) M. Wojtan, *Inicjatywy na rzecz popularyzacji technologii informacyjnej w Polsce*, [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Rola i miejsce technologii informacyjnej w okresie reform edukacyjnych w Polsce*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002, s. 139-143.

22) Obecnie dostępnych jest kilka kategorii certyfikatu ECDL: ECDL e-Citizen, ECDL, ECDL CAD, ECDL Advanced, ECDL WebStarter. Informacje o ECDL dostępne są przede wszystkim na www.ecdl.com.pl lub www.pti.org.pl, [dostęp: 23.10.2010].

23) Wymienione programy są przykładami realizowanych zadań wynikających z Planu informatyzacji Państwa na lata 2007-2010, Rozporządzenie Rady Ministrów z dnia 28 marca 2007 r. Dz U Nr 61 poz. 415.

W procesie nauczania-uczenia się wiele czynników wpływa na jego skuteczność. R. Gagne wyróżnia czynniki zewnętrzne i wewnętrzne[24]. Szczególną uwagę zwraca na czynniki wewnętrzne będące stanami umysłu, z którymi uczeń rozpoczyna uczenie się. Są to – według tego Autora – uprzednio wyuczone przez ucznia zdatności (ang. *capabilities*). Przez zdatności rozumie to, czego człowiek nauczył się w zakresie faktów, umiejętności umysłowych i praktycznych, postaw i wartości oraz co może zostać w pewnych okolicznościach uzewnętrznione w zachowaniu się człowieka. Ponadto motywacja wewnętrzna wspomaga działania edukacyjne oraz wspomaga zaangażowanie uczącego się. Oba czynniki zwiększają szanse na pozytywną realizację zadań edukacyjnych w obszarze edukacji informatycznej. Również czynniki zewnętrzne, takie jak motywacja zewnętrzna, środowisko, wpływają również na skuteczność działań edukacyjnych. Do tych czynników zaliczam rozwój technologii informatycznej.

J. W. Smołka[25] wymienia następujące przesłanki braku motywacji do podejmowania kształcenia informatycznego przez dorosłych:

- dorośli nie dostrzegają związku teorii, np. z zakresu informatyki, z uprawianymi przez siebie zawodami;
- zdobycie wiedzy informatycznej nie wiąże się dla nich ze zdobyciem wymiernych korzyści;
- nisko oceniają oni swoje możliwości intelektualne, manualne w zakresie przyswajania wiedzy informatycznej.

W kształtowaniu umiejętności napotykamy wiele barier. Mimo aspiracji edukacyjnych osób dorosłych, w praktyce zauważalne jest dystansowanie się słuchacza od problematyki szkoleniowej (*mnie skierowano na to szkolenie z przypadku*). Niekiedy osoby skierowane rezygnują ze szkolenia, podając różne przyczyny, mimo iż instytucja kierująca ich ponosi z tego powodu straty. Spotyka się także krytyczne opinie na temat szkolenia zawodowego. Szkolenia, zajęcia informatyczne odbiegają od tego stereotypu. Opinie negatywne dotyczą raczej słabej lub „przestarzałej" oferty szkoleniowej. Niechęć może wynikać z blokady emocjonalnej, percepcyjnej, poznawczej, kulturowej bądź sytuacji i otoczenia. B. Siemieniecki opisując zjawisko komputerofobii, będącej dysonansem między koniecznością umiejętności pracy z komputerem a barierą niemożności się jej nauczenia, podaje – za M. Fischerem – jej przyczyny: nienadążanie za postępem technicznym, postrzeganiem komputera jako części matematyki, wiek uczącego się oraz lęk przed tzw. „komputerowymi" dziećmi[26].

24) R. Gagne, L. Briggs, W. Wager, *Zasady projektowania dydaktycznego*, WSiP, Warszawa 1992, s. 22.
25) J. W. Smołka, *Rola motywacji w andragogice informatycznej*, [w:] J. Zieliński (red.), *Jerzy S. Zieliński 50 lat pracy naukowej*, Wydawnictwo BIBLIOTEKA, Łódź 2004, s.405-406.
26) B. Siemieniecki, *dz.cyt.*, s. 42.

D. Batorski[27] pisze, że najważniejszymi barierami w korzystaniu z tych technologii są brak motywacji oraz braki odpowiednich umiejętności do korzystania z komputerów i Internetu. Sam dostęp (np. szerokopasmowa sieć) i sprzęt nie gwarantują tego, że ludzie będą korzystać z technologii informacyjnych.

W raporcie z badań nad kompetencjami cyfrowymi mieszkańców województwa mazowieckiego z punktu widzenia zagrożenia wykluczeniem cyfrowym, tj. zdolnością do korzystania z technologii informacyjnych, można znaleźć m.in. wniosek, iż badani w większości nie wykazywali wysokiej skłonności do udziału w szkoleniach podnoszących kompetencje cyfrowe. Aż 77,9% ogółu badanej populacji nie wykazało ochoty do wzięcia udziału w bezpłatnych szkoleniach na temat wykorzystania Internetu w ich codziennym życiu, *Kompetencje cyfrowe mieszkańców województwa mazowieckiego* [28]

Prowadząc badania[29] nad pozaszkolnym kształceniem dorosłych w zakresie użytkowania technologii informacyjnych, absolwentom szkoleń zadano pytanie: *Jakie są Pana/Pani zdaniem najważniejsze źródła obaw wśród dorosłych wobec poznawania technologii informatycznych*? Przykładowe odpowiedzi:

Obawa przed popełnieniem błędu; Brak umiejętności obsługi skutkujący popsuciem drogiego sprzętu (nie do naprawienia); Ściągnięcie wirusów, skasowanie danych lub programów; Strach przed uszkodzeniem nieumyślnym sprzętu, obawa przed utratą zabezpieczenia; Brak wiary w siebie; Komputery wydają się być zbyt skomplikowane; Obawa przed wyśmianiem; Wstyd przy innych przy nieumiejętnym korzystaniu z komputera; Obawa przed niepowodzeniem i wydłużeniem wykonywanych zadań; Strach przed dużą ilością niezrozumiałych pojęć i zagadnień; Strach przed nieporadzeniem sobie; Lęk przed nowościami.

Przytoczone wypowiedzi świadczą o lęku przed: uszkodzeniem sprzętu, opanowaniem obsługi, nieznaną, specyficzną terminologią, niepowodzeniem. Bierze się to, moim zdaniem, z nieumiejętności korzystania z komputera, jak i z braku zaufania do nowoczesnych technologii. Jak wynika z przeprowadzonych badań własnych, istotnym czynnikiem uczenia się w zakresie korzystania z technologii informacyjnych jest stosunek człowieka do tych technologii, na który z kolei wpływa m.in.: samoocena własnej wiedzy i umiejętności w tej dziedzinie, opory wobec technologii oraz poczucie jej użyteczności.

27) Tamże, s. 42.
28) *Kompetencje cyfrowe mieszkańców województwa mazowieckiego z punktu widzenia zagrożenia wykluczeniem cyfrowym.* Raport z badań, Biblioteka eRozwoju SMWI publikacja nr 12.
29) Badania własne były prowadzone od sierpnia 2006 do października 2008 w instytucjach, które realizowały szkolenia dla dorosłych w zakresie korzystania z technologii informacyjnych.

Autorzy Raportu[30] „e-Wielkopolska. Strategia budowy i rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Województwie Wielkopolskim” stwierdzają, że prawdopodobnie najtrudniejszą barierą będzie pokonanie barier mentalnościowych u ludzi, a szczególnie niewiary we własne możliwości rozwoju i niechęci do stałego własnego rozwoju.

Z prowadzonych badań nad wykluczeniem cyfrowym wynika, iż zjawisko to występuje w różnych krajach z różnym nasileniem. Związane jest m.in. z: pochodzeniem społecznym, płcią, wykształceniem, wiekiem, zamożnością, miejscem zamieszkania[31]. Jednym z głównych działań przezwyciężających to zjawisko jest edukacja, zwłaszcza osób dorosłych.

Badania wykazują, iż dorośli w różny sposób nabywają wiedzę na temat technologii informacyjnych. Część z nich miała możliwość ich poznania w systemie szkolnym, inni podczas kursów, jeszcze inni w miejscu pracy, w rodzinie, poprzez samokształcenie. Osoby w wieku powyżej 45 lat nie zostały objęte alfabetyzacją cyfrową w procesie edukacji szkolnej. Jednak, biorąc pod uwagę zmiany w technologiach oraz pojawiające się nowe funkcjonalności dostarczane przez media cyfrowe, każdy z nas powinien aktywnie uzupełniać/aktualizować swoją wiedzę i umiejętności w tym zakresie.

Analiza literatury wskazuje, iż formy szkolne poznawania technologii informacyjnych (edukacja medialna) są częściej badane i opisywane aniżeli formy pozaszkolne. Wydaje się, iż z kolei formy incydentalne pozostają poza zainteresowaniem nauki. Ponadto analiza literatury oraz raportów z prowadzonych badań w tym zakresie świadczą o słabym zainteresowaniu autorów optymalizacją procesów kształcenia dorosłych w aspekcie kształcenia informatycznego. W. Furmanek pisze, że prace poświęcone badaniom w zakresie kształcenia informatycznego cechują się różnorodnością przyjmowanych założeń teoretycznych, aksjologicznych lub metodologicznych. Wyniki takich prac są rozproszone, trudno je wykorzystać np. do projektowania metodycznego[32]. Ponadto A. Musioł[33] uważa, że brakuje badań nie tylko o zasięgu ogólnokrajowym, ale również badań, które dotyczyłyby efektywności kształcenia informatycznego. Częściej można spotkać badania dotyczące efektywności wykorzystywa-

30) W. Cellary, M. Bigosiński, L. Duda, R. Stefanowski. M. Stroiński, L. Wojtusiewicz, *e-Wielkopolska Strategia budowy i rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Województwie Wielkopolskim*, Ogólnopolska Fundacja Edukacji Komputerowej, Poznań 2004.

31) Por. G. Hołowiński, *Problem wykluczenia cyfrowego w Polsce. Technologia informacyjna i komunikacyjna – zagrożeniem czy szansą?* [w:] A. Szewczyk (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005, s. 29-33.

32) W. Furmanek, *Modele współczesnej dydaktyki informatyki*, [w:] W. Furmanek, A. Piecuch (red.), *Dydaktyka informatyki. Problemy teorii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2004, s. 119 i dalsze.

33) A. Musioł, *Uwarunkowania wykorzystywania przez nauczycieli technologii informacyjnej*, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Raciborzu, Racibórz 2007, s. 55.

nia mediów w procesie edukacji[34], w tym w prowadzeniu edukacji zdalnej.

Spośród wielu form kształcenia ustawicznego warto poświęcić szczególną uwagę formom kształcenia pozaszkolnego. Moim zdaniem, ta forma jest słabiej objęta badaniami w zakresie kształcenia użytkowników technologii informacyjnych niż formy szkolne. Istotne wydaje się również to, iż w tym obszarze występuje najwięcej ofert szkoleniowych, będących odpowiedzią na aktualne potrzeby ludzi dorosłych i pracodawców. Przegląd badań oraz publikacji poświęconych kształceniu informatycznemu wskazuje m.in. na to, iż odnoszą się one przede wszystkim do systemu szkolnego oraz młodzieży i nauczycieli.

2. Użytkownicy technologii informacyjnych

Minęły czasy, gdy za informatyka uważano prawie każdego użytkownika komputerów. Obecnie komputery są stosowane niemal w każdej dziedzinie życia i gospodarki. Wdrażając specyficzne systemy informatyczne w instytucji, przedsiębiorstwie, banku, należy określić, kto jest nowicjuszem, a kto ekspertem we wdrażanym systemie. W gwałtownie rozwijającej się technologii informacyjnej każdy może być w danym czasie nowicjuszem lub ekspertem danego rodzaju technologii. Dynamiczny rozwój tych technologii spowoduje, iż osoby uczące się, które nie weszły na rynek pracy, będą w przyszłości wykonywać czynności, które obecnie wykonują „specjaliści”[35].

Szczególnie popularne jest używanie pojęcia „użytkownik” przez administratorów sieci komputerowych w odniesieniu do osób, które pracują przy komputerach włączonych w sieć instytucji, przedsiębiorstwa. Użytkownikiem określa się również osoby korzystające z sieci internetowej.

Użytkownikiem narzędzi i metod informatyki jest każdy, kto w pracy, w domu lub w innym miejscu korzysta nawet sporadycznie z komputera, począwszy od gier, przez pisanie tekstów, aż do samodzielnego projektowania i realizacji nowych programów. Jest to więc ogromna grupa ludzi o różnym poziomie wykształcenia i przygotowania do korzystania z technologii informatycznych[36].

Jeden z opisów nazewnictwa specjalistów w zakresie technologii informacyjnej jest zawarty w opracowaniu Niemieckiego Instytutu Kształcenia Zawodowego (BIBB) z 2000 roku IT – Weiterbildung – Lehre mit Karriere,

34) B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
35) S. M. Kwiatkowski, K. Symela (red.), *Standardy kwalifikacji zawodowych. Teoria Metodologia Projekty*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2001, s. 106.
36) *Strategia Rozwoju Informatyki w Polsce*. Pierwszy Kongres Informatyki Polskiej, PTI, Warszawa 1994.

Flexibles Weiterbildungssystem, Branche macht (hoffentlich) Karriere[37]. Są to np.: inżynier systemów IT, inżynier przedsięwzięć IT, inżynier IT, menedżer IT, konsultant IT, handlowiec IT (gdzie IT oznacza *Information Technology*).

Za specjalistów z zakresu technologii informatycznych – w innym sensie – można uznać profesjonalistów, ekspertów w dziedzinach spoza sektora informatycznego. Nie mają oni wykształcenia informatycznego, ale wdrażają bądź adaptują rozwiązania informatyczne w swojej pracy lub instytucji, w której są zatrudnieni. Przykładami są specjaliści np. w bankowości, ubezpieczeniach, handlu, turystyce. Będą to również specjaliści z obszaru Zarządzania Zasobami Ludzkimi albo zarządzania kryzysowego. M. M. Sysło[38] takich specjalistów zalicza do grupy *IT profession*, pisząc o profesji technologii informacyjnej. Są to osoby, które z profesjonalizmem posługują się komputerem w swoim zawodzie.

Wszystkie te kategorie[39] są przede wszystkim użyteczne w określaniu socjalizacji informatycznej, tzn. umiejscowieniu socjologicznym osoby w świecie użytkowanych technologii informacyjnych, ale również mogą służyć do mierzenia skuteczności kształcenia. Na przykład, podczas kursu komputerowego może nastąpić zmiana percepcji, wiary, postaw, powodująca ewolucję z kategorii „nowicjusz" do wyższej. I odwrotnie, podczas zaawansowanego kursu słuchacz dochodzi do przekonania, iż za mało umie z danej dziedziny, aby móc dalej określać się jako „ekspert" i zaniża swoją kategorię.

Inaczej pogrupował użytkowników technologii informacyjno-komunikacyjnych W. Abramowicz[40]. Podzielił obywateli społeczeństwa informacyjnego na:

- informujących się, którzy muszą poznać narzędzia teleinformatyczne do pozyskiwania informacji;
- komunikujących się, to znaczy informujących się i porozumiewających się z innymi drogą elektroniczną;
- uczących się, czyli komunikujących się i pozyskujących wiedzę z wykorzystaniem narzędzi teleinformatycznych;
- tworzących, tych którzy uczą się i tworzą produkty cyfrowe.

Przedstawione modele oparte są na kompetencjach osób korzystających z technologii informacyjnych. Za podstawę przyjmuje się znajomość korzystania z technologii informatycznych. Dlatego użytkowników technologii informatycznych można podzielić na:

37) *Standardy kwalifikacji zawodowych. Teoria Metodologia Projekty*, *op. cit.*, s. 102 – 113.

38) M. M. Sysło (red.), *Nowy kształt studium podyplomowego*, [w:] *Informatyka i technologia informacyjna w szkole*, Wyd. SNiTI, Wrocław 2004, s. 157.

39) Na przykład, cel używania, częstotliwość użycia, wiedza informatyczna, typ używanego oprogramowania, wykształcenie.

40) W. Abramowicz, *Obywatele globalnego społeczeństwa informacyjnego*, [w:] W. Cellary (red.), *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego*. Raport o rozwoju społecznym, Wyd.UNDP, Warszawa 2002, s. 122.

- specjalistów, profesjonalistów w zakresie technologii informatycznych, zdolnych do używania zaawansowanych narzędzi z tego zakresu i/lub ich tworzenia, rozwijania, naprawiania;
- ludzi wykorzystujących technologie informatyczne w wykonywaniu swoich obowiązków, np. zawodowych, przy czym nie są oni ściśle powiązani z sektorem informatyki;
- osoby wykorzystujące technologie informatyczne w swoim codziennym życiu, używający informacji zapisanej w postaci cyfrowej (np. audio, wideo, tekst).

W każdej z powyższych grup występuje zróżnicowanie poziomów umiejętności w stosowaniu technologii informacyjnych. Są one np. potwierdzane poziomem wykształcenia ogólnego lub zawodowego. Odnosi się to również do wymagań stawianych przez pracodawców, przy czym w tym przypadku udokumentowanie swoich umiejętności może być różne np. zaświadczeniem, certyfikatem ukończonego kursu.

Tak więc użytkownikiem technologii informacyjnej jest każda osoba, która posługuje się tą technologią, przy czym biegłość w korzystaniu z niej może być różna, różny też może być kontekst korzystania z niej.

Uważam, iż określenie rodzaju użytkowników technologii informacyjnych może sprzyjać m.in.:

- ustaleniu wiedzy i umiejętności pracowników lub osób szukających zatrudnienia;
- łatwiejszemu wyborowi nowego stanowiska pracy;
- absolwentom poszukującym pracy;
- wyznaczeniu poziomu przygotowania do korzystania z technologii informacyjnych;
- sformułowaniu celów i treści kształcenia informatycznego.

3. Cele kształcenia informatycznego dorosłych

W świetle powyższych stwierdzeń można zadać pytania o cele i zadania edukacji, w aspekcie potrzeb społeczeństwa informacyjnego. L. W. Zacher[41] stwierdza, że można mówić o informatycznej edukacji społeczeństwa (podając jako równoznaczny przykład edukacji ekonomicznej). Również w określeniu *społeczeństwo oparte na wiedzy* w domyśle kryje się informatyczność. Autor zauważa, że nie tyle sama informatyka, ile jej zastosowania mogą być kluczem do dobrobytu. M. Markowski[42] pisze zaś, że jedną z newralgicznych umiejętności będzie sprawność w posługiwaniu się komputerem, a ściślej oprogramowaniem.

41) L. W. Zacher, *dz.cyt.*, s. 3-4.
42) M. Markowski, *Czynniki rozwoju społecznego i gospodarczego*, [w:] W. Cellary (red.), *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego*. Raport o rozwoju społecznym, Wyd. UNDP, Warszawa 2002, s. 23.

B. Siemieniecki zauważa ponadto, iż związane z tym wymogi stawiane edukacji powinny również koncentrować się na absorbowaniu przez społeczeństwo przyszłych technologii[43].

Określone w programach cele nauczania zmieniają się wraz z programami szkoleń, przy czym zmiana programu nie jest konsekwencją rozwoju technologii informatycznej. Na tę inercję celów w programach szkoleń informatycznych często wskazują nauczyciele, a także osoby nadzorujące wprowadzanie technologii informatycznych, np. podczas wdrożeń systemów informatycznych do zakładu pracy, instytucji. W warunkach zmieniającej się technologii informatycznej istotne jest takie przekazywanie wiedzy oraz kształtowanie umiejętności i postaw, aby uczestnik szkolenia był w stanie stosować ją przez długi czas w różnorodnych sytuacjach.

Poniżej zostały przedstawione przykładowe cele kształcenia informatycznego.

S. M. Kwiatkowski cele kształcenia informatycznego w szkolnictwie zawodowym dzieli na: ogólne, pośrednie, szczegółowe. Cele ogólne są długoterminowymi zadaniami wspólnymi dla wielu społeczeństw. Cele pośrednie powstają z podziału celów ogólnych. Cele szczegółowe zaś różnią się od celów pośrednich m.in. precyzyjnością sformułowań i ostrością kryteriów oceny.

Celami ogólnymi kształcenia informatycznego – według S. M. Kwiatkowskiego – są:

- poznanie budowy i zasady działania mikrokomputera i podstawowych urządzeń zewnętrznych;
- poznanie typowych zastosowań;
- kształtowanie umiejętności posługiwania się sprzętem komputerowym w różnorodnych sytuacjach zawodowych;
- kształtowanie umiejętności programowania w wybranym języku;
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia, precyzyjnego formułowania problemów, jasnego przedstawiania koncepcji oraz algorytmów czynności i działania[44].

W obszarze celów kształcenia informatycznego B. Siemieniecki[45] formułuje następujące cele (przyjmując podział na: ostateczne, pośrednie i zadania):

1. Cele ostateczne:

- rozwijanie umiejętności korzystania z komputerów w sposób gwa-

43) B. Siemieniecki, *Technologia informacyjna w polskiej szkole. Stan i zadania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003, s. 8.

44) S. M. Kwiatkowski, *Komputery w procesie kształcenia i zarządzania szkołą*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 1994, s. 22 i dalsze.

45) B. Siemieniecki, *Komputery i hipermedia w procesie edukacji dorosłych*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2001, s. 42 -43.

rantujący humanistyczny rozwój, m.in. ukształtowanie umiejętności zastosowania komputerów do wsparcia myślenia twórczego, postrzeganie pracy z komputerem poprzez pryzmat wartości ogólnoludzkich;
- przygotowanie do: współuczestnictwa w odbiorze wiedzy ujmowanej systemowo, samodzielnego zdobywania wiedzy z sieci komputerowych, interdycyplinarnego rozwiązywania problemów;
- sprzyjanie powstawaniu nowych paradygmatów, czyli sposobów widzenia świata;
- kształtowanie szeroko rozumianej kultury informatycznej;
- uchwycenie elementarnych struktur wiedzy;
- zapewnienie motywacji do samokształcenia;

2. Cele pośrednie:

- wytworzenie umiejętności obserwowania różnych sytuacji w szerszym kontekście;
- precyzowanie problemów w sposób zapewniający ich rozwiązanie z pomocą techniki komputerowej;
- wyrobienie u uczącego się przekonania, że platforma sprzętowa i oprogramowanie muszą być traktowane łącznie;
- orientacja w tendencjach rozwojowych sprzętu i oprogramowania;
- samokształcenie w zakresie nowych zastosowań technologii komputerowej;

3. Zadania:

- biegłość posługiwania się klawiaturą, myszą i innymi urządzeniami zewnętrznymi;
- wytworzenie nawyków właściwego obchodzenia się ze zbiorami danych;
- opanowanie podstawowych terminów i pojęć informatyki do rozwiązywania określonych problemów;
- wyrabianie samodzielności nauki posługiwania się programami[46].

J. Dałek oraz K. Święcicki piszą, że cele społeczne, które mają być realizowane po podjęciu działań w sferze edukacji informatycznej to:

- uświadomienie społeczeństwu zachodzących zmian cywilizacyjnych, ich znaczenia dla każdego człowieka i obywatela oraz wynikających stąd konieczności edukacyjnych;
- ułatwienie ogółowi obywateli dostępu do wszelkiej informacji, a dzięki temu wyrównanie szans rozwoju i uczestnictwa w procedurach demokratycznych;
- uzyskanie przez wszystkich obywateli polskich większych szans na samorealizację i możliwość wykorzystania technologii informacyjnej oraz komunikacyjnej dla lepszego zaspokojenia własnych potrzeb;
- zwiększenie możliwości zachowania tożsamości narodowej;

46) Analiza ich treści wskazuje na możliwość nazwania ich również celami kształcenia informatycznego dorosłych.

- duża możliwość korzystania z kulturowego dorobku ludzkości, uczestnictwo w przemianach, zachowanie odmienności zapatrywań i kultury;
- zmniejszenie dystansu między Polską a Unią Europejską w dziedzinie wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych;
- modernizacja, rozwój i zwiększenia konkurencyjności polskiej gospodarki;
- usprawnienie działań administracji;
- lepsze przygotowanie obywateli do wymagań rynku pracy[47].

J. Morbitzer[48] cele kształcenia informatycznego dzieli na:
- społeczne: przygotowanie do życia i zawodowego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym, zrozumienie istoty społeczeństwa informacyjnego, kierunków jego rozwoju, szans i zagrożeń, po przygotowanie do świadomego uczestnictwa w procesie edukacji permanentnej i samokształcenia (dotyczą przede wszystkim postaw, wyboru zainteresowań, świata wartości ucznia);
- technologiczne: obsługa urządzeń, programów informatycznych, wyszukanie, przetworzenie informacji itp. (dotyczą wiedzy, umiejętności);
- kulturowe (łączące oba powyższe): ukazywanie świata wartości w Internecie i zagrożeń ze strony nowych technologii, przedstawianie szerokich kontekstów historycznych, społecznych, politycznych, filozoficznych, etycznych, prawnych, psychologicznych, pedagogicznych, ukazywanie różnorodności kultur i poglądów.

D. Batorski[49] dokonał analizy celów wykorzystywania komputerów przez osoby dorosłe, biorąc pod uwagę kilka zmiennych socjodemograficznych. Autor ten zauważa, że cele korzystania z komputera są bardzo silnie uzależnione od wieku. Osoby do 24 lat komputer wykorzystują głównie jako narzędzie do nauki i prawie równie często źródło rozrywki. Z kolei dla osób mających od 25 do 59 lat komputer jest zwykle narzędziem pracy, przy czym w starszych grupach wiekowych rośnie odsetek osób deklarujących, że praca jest dla nich głównym celem korzystania z komputera. Dla osób powyżej 65. roku życia podstawowym zastosowaniem komputerów jest korzystanie z Internetu, przede wszystkim korzystanie z portali informacyjnych i poszukiwanie informacji.

Kolejnym czynnikiem różnicującym jest płeć, ponieważ między mężczyznami i kobietami występują duże różnice w celach korzystania z kompute-

47) J. Dałek, K. Święcicki, *Ministerstwo Edukacji Narodowej o edukacji informatycznej*, MEN, Warszawa 2001, s. 7-8.
48) J. Morbitzer, *O istotnych celach kształcenia informatycznego*, [w:] J. Morbitzer (red.), *Komputer w edukacji*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2004, s. 150.
49) D. Batorski, *Uwarunkowania i konsekwencje korzystania z technologii informacyjno – komunikacyjnych*, [w:] J. Czapiński i T. Panek (red.), *Diagnoza Społeczna 2007. Warunki i jakość życia Polaków*, Vizja Press&IT, Warszawa 2007, s. 268-281.

rów. Kobiety znacznie częściej niż mężczyźni korzystają z komputerów do pracy i nauki. Mężczyźni z kolei znacznie częściej wykorzystują komputery do rozrywki i nieco częściej do szukania informacji w Internecie.

Status społeczno-zawodowy ma również istotne znaczenie w tym zakresie. Oczywiste jest, że osoby pracujące wykorzystują komputery do pracy, ale występują różnice pomiędzy osobami pracującymi w sektorze publicznym i przedsiębiorcami a osobami pracującymi w sektorze prywatnym. Rozrywka jest najczęstszym powodem używania komputerów przez osoby bezrobotne i bierne zawodowo. Duża część badanych użytkowników używa komputera przede wszystkim do korzystania z Internetu i wyszukiwania informacji.

Miejsce zamieszkania również jest czynnikiem różnicującym osoby w celach używania komputerów. D. Batorski[50] zauważa, że im większa miejscowość, tym częściej użytkownicy korzystają z komputerów przede wszystkim do pracy. Z drugiej strony, im mniejsza miejscowość, tym częstsze jest wykorzystywanie komputerów jako źródła rozrywki. Na uwagę zasługuje także to, że jeszcze częściej wykorzystywany jest komputer do nauki na wsi niż w miastach.

Ostatnią analizowaną zmienną w wymienionym opracowaniu jest wykształcenie. Im wyższe wykształcenie, tym częściej komputer jest narzędziem pracy i tym rzadziej używany jest jako źródło rozrywki. Osobną grupę stanowią osoby, które jeszcze się uczą. Mniej więcej co trzeci użytkownik wykorzystuje komputer głównie do rozrywki, a prawie połowa do nauki.

Sądzę, iż ważnym zadaniem powszechnej edukacji informatycznej powinno być antycypowanie technologii informatycznej. K. Krzysztofek zauważa[51], zgodnie z prawem opóźnienia kulturowego (W. Ogburn), że jeśli zachodzą zmiany w narzędziowej części kultury, to zmiany w pozostałych obszarach następują w pewnym dystansie czasowym. Wydaje się, że dotyczy to szczególnie technologii informatycznych w edukacji, a zwłaszcza w obszarze edukacji dorosłych. Uczestnicy szkolnych form kształcenia zwykle są informowani o tendencjach w rozwoju technologii informatycznych bądź o jej najnowszych osiągnięciach. Takich oczywistych możliwości nie mają dorośli, którzy nie są specjalistami z zakresu informatyki. Tylko ci z dorosłych, którzy nie będąc specjalistami – są hobbystami tej technologii, uważnie śledzą jej zmiany. Uważam, iż powinno to być jednym z zadań powszechnej edukacji informatycznej, zwłaszcza prowadzonej w innych formach niż szkolnych.

Analiza prowadzonych działań, np. na szczeblu rządowym, upoważnia do stwierdzenia, iż wiedza i umiejętności w obszarze użytkowania tech-

50) D. Batorski, *dz.cyt.*, s. 281 –282.

51) K. Krzysztofek, *Technologie informacyjne a rozwój cywilizacyjny*, [w:] W. Cellary (red.), *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego*. Raport o rozwoju społecznym, Wyd. UNDP, Warszawa 2002, s. 73.

nologii informatycznych staje się kolejnym, niezbędnym czynnikiem wykształcenia, tak jak biegłość w czytaniu lub pisaniu[52]. Tym bardziej że coraz częściej korzystamy z informacji dostępnych w postaci cyfrowej. Ponadto przetwarzanie lub ich wytwarzanie praktycznie nie jest możliwe bez wykorzystywania technologii informatycznych. Powszechny dostęp do tych zasobów będzie możliwy dopiero wtedy, gdy powszechna stanie się wiedza nie tylko o obsłudze narzędzi, lecz również o sposobach pozyskiwania pożądanej informacji ze źródeł elektronicznych oraz jej wykorzystania[53].

Innym powodem są wnioski z badań St. Wszelaka. Autor po przeprowadzonym eksperymencie, w ramach którego porównywał dwie grupy w zakresie wykorzystywania Internetu pełniącego rolę komunikatu w procesie dydaktycznym, stwierdza, iż osoby posiadające małe umiejętności w obsłudze komputera nie przyjmowały tej formy nauczania[54]. Jest to potencjalne źródło zagrożenia uczestnictwa dorosłych w rozwijających się obecnie formach kształcenia na odległość (ang. *distance learning*), które wykorzystują technologie informacyjne[55].

Autorzy strategii „i2010" stwierdzają, że technologie informacyjno-komunikacyjne powinny być szeroko stosowane w usługach publicznych, przedsiębiorstwach, jak i gospodarstwach domowych[56]. Wzrost wyposażenia gospodarstw domowych w komputery i inne urządzenia techniki komputerowej w Polsce, a także korzystania z komputerów oraz Internetu jest konsekwencją m.in. rozwijającej się bankowości elektronicznej, e-administracji zakupów elektronicznych oraz innych tzw. e-usług, komunikowania się e-mailowego. Korzystanie więc z technologii informacyjnych zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym staje się współcześnie nieodzowne. Powinno się mobili-

52) Autorzy Strategii informatyzacji Rzeczypospolitej Polskiej – ePolska na lata 2004 – 2006 – wprowadzili definicję tzw. piśmienności informatycznej: Piśmienność informatyczna to umiejętność korzystania z komputera, w tym umiejętność korzystania z Internetu. Oznacza to spełnienie następujących kryteriów, których spełnienie świadczy o piśmienności informatycznej: umiejętność napisania listu w edytorze tekstu i jego wydrukowania; umiejętność odbierania i wysyłania poczty elektronicznej; umiejętność posługiwania się przeglądarką internetową. „Strategia informatyzacji Rzeczypospolitej Polskiej – ePolska na lata 2004–2006", MNiI, Warszawa 2003, s. 15.

53) *Cele i kierunki rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, KBN i Min. Łączności, Warszawa 2000.

54) St. Wszelak, *Nowoczesne technologie informatyczne w edukacji dorosłych*, [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Rola i miejsce technologii informacyjnej w okresie reform edukacyjnych w Polsce*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002, s. 229.

55) Por. S. M. Kwiatkowski, *Edukacja dorosłych*, [w:] S. M. Kwiatkowski, A. Bogaj, B. Baraniak (red.), *Pedagogika pracy*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 205.

56) *Plan działań eEurope+ 2003 - Wspólne działania na rzecz wdrożenia Społeczeństwa Informacyjnego w Europie* oraz: Komunikat Komisji do Rady, Parlamentu Europejskiego, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego oraz Komitetu Regionów „i2010 – Europejskie Społeczeństwo Informacyjne na rzecz wzrostu i zatrudnienia", Bruksela, COM(2005) 229.

zować każdego obywatela społeczeństwa informacyjnego do podejmowania wysiłków edukacyjnych, prowadzonych w formach szkolnych, pozaszkolnych oraz samokształceniowych (szerzej: incydentalnych), zwiększających wiedzę i umiejętności w zakresie korzystania z tych technologii.

Na wartości humanistyczne w kształceniu informatycznym zwraca uwagę m.in. H. Noga[57]. Przedstawia je zgodnie z kategorią dóbr opracowaną przez D. von Hildebranda. Są to m.in. wartości jakościowe: witalne, estetyczne, intelektualne, moralne. Między wartościami zachodzą związki, a ich identyfikacja następuje dzięki poznaniu, które może być aktywne lub pasywne. H. Noga pisze, iż pasywna postawa uczestnika zajęć informatycznych także sprzyja poznawaniu technologii informatycznych, ponieważ nawet przy małym zaangażowaniu słuchacz uczy się, że dane można stracić po nieumiejętnym naciśnięciu klawiszy klawiatury. Tak więc nawet słabe lub negatywne zainteresowanie może prowadzić do wzrostu wiedzy informatycznej lub zmiany postawy wobec technologii informatycznych.

Poruszane zagadnienia dotyczą procesu kształcenia kompetencji informatycznych osób dorosłych. Pojęcie „kompetencja informatyczna"[58], ze względu na dwuczłonowość zwrotu, rozumiana jest jako:

- świadoma i celowa refleksja nad zdobytą wiedzą oraz działanie w zakresie wykorzystania i posługiwania się współczesnymi zdobyczami techniki w kontekście technologii informatycznej;
- świadoma i wyuczalna dyspozycja osobowościowa podmiotu, ujawniająca się w postaci refleksyjnej umiejętności wdrażania i wykorzystania technologii informatycznej w określonych kontekstach zadaniowych (edukacyjnych).

Pożądane kompetencje informatyczne osób dorosłych wymienione zostały w Załączniku do Wniosku dotyczącego Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie kluczowych kompetencji w uczeniu się przez całe życie[59]. Obejmują one umiejętne i krytyczne wykorzystywanie technologii społeczeństwa informacyjnego w pracy, rozrywce i porozumiewaniu się. Oparte zostały na podstawowych umiejętnościach infor-

57) H. Noga, *Rola wartości humanistycznych w kształceniu informatycznym*, [w:] M. Kajdasz-Aouil, A. Michalski, E. Podolska-Filipowicz (red.), *Edukacja techniczna i informatyczna. Kreowanie nowoczesnego modelu kształcenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Bydgoszcz 2005, s. 270.

58) M. Gańko-Karwowska, L. Marek, *dz.cyt.*, s. 10

59) Załącznik do Wniosku Komisji Wspólnot Europejskich dotyczącego Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady „Kluczowe kompetencje w uczeniu się przez całe życie – Europejskie ramy referencyjne". Bruksela 2005, COM(2005)548 końcowy. Wymienia się następujące kompetencje kluczowe: *Porozumiewanie się w języku ojczystym; Porozumiewanie się w językach obcych; Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne; Kompetencje informatyczne; Zdolność uczenia się; Kompetencje interpersonalne, międzykulturowe i społeczne oraz kompetencje obywatelskie; Przedsiębiorczość; Ekspresja kulturalna.*

matycznych: wykorzystywaniu komputerów do uzyskiwania, oceny, przechowywania, tworzenia, prezentowania i wymiany informacji oraz do porozumiewania się i uczestnictwa w sieciach współpracy za pośrednictwem Internetu.

Dokument określa niezbędną wiedzę, umiejętności i postawy powiązane z tą kompetencją:

- wiedza: kompetencje informatyczne wymagają solidnego rozumienia i znajomości natury, roli i szans technologii informacyjno-komunikacyjnych w życiu osobistym i społecznym, a także w pracy. Obejmuje to: aplikacje komputerowe (edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, przechowywanie informacji i zarządzanie nimi); rozumienie możliwości związanych z Internetem i komunikacją za pośrednictwem mediów elektronicznych (poczta elektroniczna, narzędzia sieciowe) do celów rozrywki, wymiany informacji i udziału w sieciach współpracy, a także do uczenia się i badań; rozumienie wpływu tych technologii na wspieranie kreatywności i innowacji. Ponadto użytkownik powinien być świadomy zagadnień dotyczących prawdziwości i rzetelności dostępnych informacji oraz zasad etycznych w korzystaniu z technologii informacyjno-komunikacyjnych;
- umiejętności: umiejętność poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji oraz jej wykorzystywania w krytyczny i systematyczny sposób, przy jednoczesnej ocenie ich odpowiedniości, z rozróżnieniem elementów rzeczywistych od wirtualnych przy rozpoznawaniu połączeń. Osoby powinny posiadać umiejętności wykorzystywania narzędzi do tworzenia, prezentowania i rozumienia złożonych informacji, a także zdolność docierania do usług oferowanych w Internecie, wyszukiwania ich i korzystania z nich; powinny również być w stanie stosować technologie informacyjno-komunikacyjne jako wsparcie krytycznego myślenia, kreatywności i innowacji. Do takich zalicza się m.in. samodzielne korzystanie z edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego, Internetu i poczty elektronicznej, znajomość oprzyrządowania (np. podłączanie urządzeń peryferyjnych, instalowanie oprogramowania, usuwanie drobnych usterek sprzętu), zarządzanie plikami;
- postawy: korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych wymaga krytycznej i refleksyjnej postawy w stosunku do dostępnych informacji oraz odpowiedzialnego wykorzystywania mediów interaktywnych; rozwijaniu kompetencji sprzyja również zainteresowanie udziałem w społecznościach i sieciach w celach kulturalnych, społecznych i/lub zawodowych.

Podsumowując, edukacja informatyczna powinna ujmować wiele zagadnień, w tym służyć rozwojowi postaw i systemu wartości dotyczących celowego i racjonalnego stosowania technologii informacyjnych w życiu codziennym, w kształceniu, samokształceniu oraz pracy zawodowej. Dlatego podstawowym celem edukacji informatycznej na każdym etapie kształcenia

jest rozwijanie umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się komputerem oraz narzędziami i metodami technologii informacyjnych, a tym samym przygotowanie uczniów do aktywnego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym, zwanym także społeczeństwem wiedzy[60].

Potrzeby prowadzenia edukacji informatycznej nikt nie kwestionuje. Dyskusję należy nakierować na trzy podstawowe pytania: Kogo uczyć? W jakim zakresie? W jaki sposób?[61]. Do wymienionych pytań J. Morbitzer dodaje pytanie o skuteczność uczenia się[62].

Zakończenie

Korzystanie z elektronicznych źródeł informacji wymaga umiejętności posługiwania się odpowiednimi narzędziami. Podobnie jak przy wprowadzaniu do użytku różnorodnych urządzeń technicznych, których obsługa – wraz z rozwojem techniki – stawała się coraz prostsza, tak urządzenia teleinformatyczne stają się powszechnie dostępne i wykorzystywane w społeczeństwie. Za M. M. Sysło należy sobie uświadomić, że przy tak szybko zmieniającej się technologii, to co było dotychczas określane terminem alfabetyzacji komputerowej (ang. *computer literacy*), czyli podstawowego przygotowania w zakresie technologii informacyjnej, obecnie już nie wystarcza. Konieczna staje się biegłość w posługiwaniu się tą technologią (ang. *fluency with information technology*)[63].

Biorąc za podstawę wyniki uzyskane przez różnych badaczy oraz w moich badaniach, sądzę, że celem kształcenia dorosłych w zakresie posługiwania się technologią informacyjną powinno być ich przygotowanie do aktywnego życia w społeczeństwie informacyjnym poprzez:

- stwarzanie warunków rozwijania umiejętności posługiwania się technologią informacyjną;
- zainteresowanie dorosłych rozwojem usług elektronicznych, które stają się dostępne z wykorzystaniem technologii informacyjnych;
- wspomaganie dorosłych w diagnozie ich wiedzy i umiejętności w posługiwaniu się technologiami informacyjnymi.

60) Z. Nowakowski, *Dydaktyka informatyki w praktyce*. Wybrane zagadnienia. Cz. 1: *Między praktyką a teorią. Czego uczyć?* Wyd. Mikom, Warszawa 2003, s. 10.
61) St. Juszczyk, *dz.cyt.*, s.10.
62) W. Furmanek, *Uczenie się informatyki i technologii informacyjnych (kilka refleksji niedokończonych)*, [w:] A. Piecuch (red.), *Dydaktyka informatyki. Problemy uczenia się i nauczania informatyki i technologii informacyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2006, s. 81.
63) M. M. Sysło, *Edukacja informatyczna – stan, wyzwania*, [w:] J. Morbitzer (red.), *Komputer w edukacji. 15. Ogólnopolskie Sympozjum Naukowe*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2005, s. 269.

Bibliografia

Druki zwarte:

Abramowicz W., *Obywatele globalnego społeczeństwa informacyjnego*, [w:] *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, W. Cellary (red.), Wyd.UNDP, Warszawa 2002.

Batorski D., *Uwarunkowania i konsekwencje korzystania z technologii informacyjno – komunikacyjnych*, [w:] *Diagnoza Społeczna 2007. Warunki i jakość życia Polaków*, J. Czapiński, T. Panek (red.), Vizja Press&IT, Warszawa 2007.

Cellary W. (red.), *Przemiany społeczne*, [w:] *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Wyd. UNDP, Warszawa 2002.

Czapiński J., Panek T. (red.), *Diagnoza Społeczna 2007. Warunki i jakość życia Polaków*, Rada Monitoringu Społecznego, Warszawa 2009.

Dałek J., Święcicki K., *Ministerstwo Edukacji Narodowej o edukacji informatycznej*, MEN, Warszawa 2001.

Furmanek W., *Modele współczesnej dydaktyki informatyki*, [w:] *Dydaktyka informatyki. Problemy teorii*, Furmanek W., Piecuch A. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2004.

Furmanek W., *Przemiany cywilizacyjne w dokumentach*, [w:] *Dydaktyka informatyki. Problemy teorii*, Furmanek W., Piecuch A. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2004.

Furmanek W., *Uczenie się informatyki i technologii informacyjnych (kilka refleksji niedokończonych)*, [w:] *Dydaktyka informatyki. Problemy uczenia się i nauczania informatyki i technologii informacyjnych*, Piecuch A. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2006.

Gagne R., Briggs L., W. Wager, *Zasady projektowania dydaktycznego*, WSiP, Warszawa 1992.

Goban-Klas T., *Edukacja medialna jako fundament e-edukacji*, [w:] *e-edukacja.net.*, Dąbrowski M., Zając M. (red.), *materiały z III ogólnopolskiej konferencji rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*, Warszawa 2007.

Hołowiński G., *Problem wykluczenia cyfrowego w Polsce. Technologia informacyjna i komunikacyjna – zagrożeniem czy szansą?* [w:] Szewczyk A. (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005.

Kacprzak T., *Edukacja informatyczna w Polsce*, [w:] Kryńska E. (red.), *Otoczenie małych i średnich przedsiębiorstw w Polsce – determinanty wykorzystania kompetencji ICT*, t. I, IPiSS, Warszawa 2007.

Krzysztofek K., *Technologie informacyjne a rozwój cywilizacyjny*, [w:] Cellary W. (red.), *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Wyd. UNDP, Warszawa 2002.

Kwiatkowski S. M., *Edukacja dorosłych*, [w:] Kwiatkowski S. M., Bogaj A., Baraniak B. (red.), *Pedagogika pracy*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Kwiatkowski S. M., *Komputery w procesie kształcenia i zarządzania szkołą*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 1994.

Kwiatkowski S. M., Symela K. (red.), *Standardy kwalifikacji zawodowych. Teoria Metodologia Projekty*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2001.

Markowski M., *Czynniki rozwoju społecznego i gospodarczego*,[w:] Cellary W. (red.), *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Wyd. UNDP, Warszawa 2002.

Morbitzer J., *Edukacja wspierana komputerowo a humanistyczne wartości pedagogiki*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2007.

Morbitzer J., *O istotnych celach kształcenia informatycznego*, [w:] Morbitzer J. (red.), *Komputer w edukacji*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2004.

Musioł A., *Uwarunkowania wykorzystywania przez nauczycieli technologii informacyjnej*, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Raciborzu, Racibórz 2007.

Noga H., *Rola wartości humanistycznych w kształceniu informatycznym*, [w:] Kajdasz-Aouil M., Michalski A., Podolska-Filipowicz E. (red.), *Edukacja technicznai informatyczna. Kreowanie nowoczesnego modelu kształcenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Bydgoszcz 2005.

Nowakowski Z., *Dydaktyka informatyki w praktyce. Wybrane zagadnienia. Cz. 1: Między praktyką a teorią. Czego uczyć?* Wyd. Mikom, Warszawa 2003

Okoń W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 2007.

Piątek T., *Andragogika informatyczno–informacyjna w świetle wymagań społeczeństwa informacyjnego*, [w:] Szewczyk A. (red.), *Dydaktyka informatyki i informatyka w dydaktyce,* Wyd. Printshop, Szczecin 2006.

Popek P., *Problemy samokształcenia i samodoskonalenia w zakresie technologii informatycznej*, [w:] Gańko-Karwowska M., Hogben L. M. (red.), *Kompetencje informatyczne w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2001.

Siemieniecki B., *Komputery i hipermedia w procesie edukacji dorosłych*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2001.

Siemieniecki B. (red.), *Pedagogika medialna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

Siemieniecki B., *Technologia informacyjna w polskiej szkole. Stan i zadania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003.

Smołka J. W., *Rola motywacji w andragogice informatycznej*, [w:] Zieliński J. (red.), *Jerzy S. Zieliński 50 lat pracy naukowej*, Wydawnictwo BIBLIOTEKA, Łódź 2004.

Sysło M. M., *Edukacja informatyczna – stan, wyzwania*, [w:] *Komputer w edukacji. 15. Ogólnopolskie Sympozjum Naukowe*, J. Morbitzer(red.), Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2005.

Sysło M. M. (red.), *Nowy kształt studium podyplomowego*, [w:] *Informatyka i technologia informacyjna w szkole*, Wyd. SNiTI, Wrocław 2004.

Tadeusiewicz R., Kędzierska B. (red.), *Informatyczne przygotowanie nauczycieli. Konkurencja edukacji informatycznej,* Wyd. Rabid, Kraków 2002.

Wojtan M., *Inicjatywy na rzecz popularyzacji technologii informacyjnej w Polsce*, [w:] Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Rola i miejsce technologii informacyjnej w okresie reform edukacyjnych w Polsce,* Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002.

Wszelak St., *Nowoczesne technologie informatyczne w edukacji dorosłych*, [w:] Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Rola i miejsce technologii informacyjnej w okresie reform edukacyjnych w Polsce*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002.

Zacher L. W. (red.), *Świadomość społeczeństwa informacyjnego. Niektóre ustalenia pojęciowe*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne w perspektywie człowieka, techniki, gospodarki*, Fundacja Edukacyjna TRANSFORMACJE, Warszawa 1999.

Czasopisma:

Informatics for Secondary Education, A Curriculum for School,. UNESCO, Paryż 1994 (przekład polski) [w:] „Komputer w Edukacji" 3-4/1996(1997).

Dokumenty:

Cele i kierunki rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce, KBN i Min. Łączności, Warszawa 2000.

e*Europe+ 2003. An Co-operative Effort to Implement the Information Society in Europe - Action Plan. (Wspólne działania na rzecz wdrożenia społeczeństwa informacyjnego w Europie - Plan Działań),* dokument sporządzony przez kraje kandydujące do Unii Europejskiej przy wsparciu Komisji Europejskiej w czerwcu 2001.

Kompetencje cyfrowe mieszkańców województwa mazowieckiego z punktu widzenia zagrożenia wykluczeniem cyfrowym. Raport z badań, Biblioteka eRozwoju *SMWI* publikacja nr 12.

„Strategia informatyzacji Rzeczypospolitej Polskiej – ePolska na lata 2004–2006", MNiI, Warszawa 2003.

Plan działań eEurope+ 2003 - Wspólne działania na rzecz wdrożenia Społeczeństwa Informacyjnego w Europie oraz: Komunikat Komisji do Rady, Parlamentu Europejskiego, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego oraz Komitetu Regionów „i2010 – Europejskie Społeczeństwo Informacyjne na rzecz wzrostu i zatrudnienia", Bruksela, COM(2005) 229.

Jarosław Sozański

UNIJNE REGULACJE PRAW CZŁOWIEKA W CYBERPRZESTRZENI A KORZYŚCI, ZAGROŻENIA I POSTULATY

Wstęp

Regulacje prawne zjawisk życia społecznego są z natury konserwatywne, stąd pojawiają się z opóźnieniem i tylko w sytuacjach koniecznych. Cyberprzestrzeń z kolei jest fenomenem dynamicznym i żywiołowym, rozwijającym się w wyniku zbiorowej i wielowątkowej praktyki. Cyberprzestrzeń uznawana jest za obszar wolności, stąd przeciwko ochronie praw podmiotowych w świecie wirtualnym (pomimo takiej potrzeby i konieczności) występuje silna opozycja. Dlatego cyberprzestrzeń w prawie krajowym, międzynarodowym i unijnym długo będzie egzystować pomiędzy dwoma tendencjami - regulacją i deregulacją. Przepisy prawne są nieliczne, a pojawiają się tylko w koniecznym i niekwestionowanym zakresie. Dlatego poniższy artykuł ma charakter prezentacji wybiórczej oscylującej głównie wokół praw podmiotowych.

Cyberprzestrzeń, mimo intensywnego dotąd wykorzystania przez struktury Unii Europejskiej, uznawana jest nadal w UE za ważny kierunek rozwoju, o czym świadczyć może m.in. funkcjonująca od kilku lat domena z rozszerzeniem .eu, która jest dostępna dla 490 milionów Europejczyków w 27 krajach. Struktury unijne bardziej efektywnie od innych organizacji i ugrupowań międzynarodowych korzystają z sieci, udostępniając je szeroko obywatelom i mieszkańcom UE. Wszystko to świadczy o potencjalnej randze i zakresie problemu. Z cyberprzestrzeni korzystają wszystkie w zasadzie instytucje i struktury UE i WE (rozwijając sieci ogólnodostępne oraz zamknięte i specjalistyczne), z szerokim dopuszczeniem indywidualnych odbiorców. Wszystko to jest regulowane stosunkowo nielicznymi przepisami. Jednak zważywszy, że prawo wspólnotowe (*acquis communautaire*) stanowi hierarchicznie zorganizowany system normatywny, należy wstępnie zakładać, że regulacje prawne dotyczące cyberprzestrzeni staną się jego częścią, a więc podsystemem. Wspólny interes wymaga, żeby były one znane użytkownikom sieci (przybliżeniu czego służyć powinien niniejszy, sygnalny artykuł), a także żeby podjęto działania służące eliminowaniu cyberprzestępczości[1]. Zdaję sobie sprawę, że omówienie wszystkich zagadnień z powyższego zakresu wymagałoby ram obszernej monografii. Dlatego w niniejszym opracowaniu ograniczę się do omówienia trzech istotnych problemów: systemu ochrony prawnej UE, elementarnej ochrony w sferze rozwiązań technicznych i programowych oraz pozasądowej ochrony praw z wykorzystaniem sieci, by w ramach tych obszarów wskazać na zagrożenia i postulować remedia.

1) Ważniejsze zagrożenia - zob. szerzej: A. Adamski, *Przestępczość w cyberprzestrzeni*, TNOIK, Toruń 2001; J.W. Wójcik, *Oszustwa finansowe. Zagadnienia kryminologiczne*, Warszawa 2008; W. Fijałkowski, *Internet – przestępcza gałąź gospodarki*, Prokurator 1/2007. Por. też Opinia PE 2007/2088(INI), AD/689981PL.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Cyberprzestrzeń a system ochrony prawnej Unii Europejskiej,
2. Prawa osobiste i wizerunek,
3. Unijne regulacje dotyczące sankcji karnych i warunkowego dostępu,
4. Ochrone sieci, topografię, programy, algorytmy w UE,
5. Własność intelektualną w Internecie,
6. Pozasądową ochronę praw człowieka a sieci net,
7. Efektywność i kontakty; uwagi końcowe.

1. Cyberprzestrzeń a system ochrony prawnej Unii Europejskiej

Za cyberprzestrzeń przyjęło się zwykle uważać wirtualną przestrzeń społeczną[2], a ściślej wielopłaszczyznowy obszar kontaktów niebezpośrednich. Jednak nie każdy korzystający z tej przestrzeni podmiot uważa się za cybernautę (internautę). Dlatego cyberprzestrzeń powinna być uważana także za środek służący uzyskiwaniu celów, a więc narzędzie i metodę kontaktów, a szerzej działań społecznych. Mimo wielkich korzyści, jakie niosą oba te aspekty cyberprzestrzeni, każda obecność w niej może być wykorzystana wbrew woli lub przeciwko interesom użytkownika, często też *ex post*. Co więcej cyberprzestrzeń jest również obszarem gromadzenia i wyzyskiwania informacji (często osobistych i indywidualnych) także bez zgody, wiedzy i wbrew interesom zainteresowanych podmiotów. A więc z jednej strony cyberprzestrzeń stanowi poszerzenie praw człowieka i jego wolności, a z drugiej strony niesie ważkie dla nich zagrożenia zarówno wynikające (popełniane delikty), jak i niewynikające (naruszenie *privacy*, brak kontroli nad przetwarzanymi wirtualnie informacjami osobistymi, niemożność ich usuwania)[3]. A regulacje prawne są tu zbyt skąpe, mało efektywne oraz (gł. ze względu na dynamiczny rozwój metod korzystania z cyberprzestrzeni) przestarzałe. Dla przykładu wiele osób chciałoby usunąć informacje w Internecie, pojawiające się pod ich imieniem i nazwiskiem, ale: kontakt z operatorem sieci jest bardzo utrudniony, złożony wniosek w tej sprawie nie musi być zrealizowany, a jeśli nawet zostanie, to w sieciach będą krążyć zwielokrotnione kopie usuniętych plików. Oczywiście sytuacja taka stanowi naruszenie naszych powszechnie uzna-

2) Cyberprzestrzeń - pojęcie początkowo używane w powieściach ojca cyberpunku Williama Gibsona na określenie rzeczywistości wirtualnych, w których znajdowali się jego bohaterowie. Obecnie określa się nim przede wszystkim przestrzeń Internetu oraz innych mediów cyfrowych (np. telefonia komórkowa). Jest to właściwie przestrzeń informatyczna, a nie cybernetyczna. Jest ona określana jako nowego typu przestrzeń społeczna.

3) Nieco inaczej rzecz ujmują A. Adamski i W. Fijałkowski, którzy koncentrują się na przestępstwach kryminalnych, z natury mniej licznych oraz łatwiej penalizowanych.

nych praw, a także standardów odnoszących się do danych osobistych, stąd nie powinniśmy tego aprobować. Tym bardziej że jest to sprzeczne ze standardami unijnymi (w tym art. 8 Karty Praw Podstawowych oraz regulacja państw członkowskich UE, w tym Polski). Innym przykładem nagminnego łamania prawa przez dostarczycieli usług mailowych jest takie konfigurowanie programów obsługi poczty (np. sieć Aster), żeby zabronione prawem polskim SPAMy jednak docierały do użytkowników wbrew ich woli. Nie wspominając już o przestępstwach pospolitych oraz istniejących w omawianej sferze zagrożeniach dla praw dzieci i praw autorskich. Dlatego też istotna jest tutaj znajomość podstawowych standardów normatywnych .

W takiej sytuacji unijne regulacje prawne zasługują na szczególną uwagę. Warto pamiętać, że prawo unijne (a właściwie wspólnotowe - *acquis communautaire*) jest odmienne od krajowego i międzynarodowego. Stanowi ono autonomiczny system prawny o charakterze hierarchicznym, nadrzędny nad porządkami krajowymi państw członkowskich. Prawo wspólnotowe jest otwarte zarazem na normatywny wpływ prawa międzynarodowego, a zwłaszcza regulacji Rady Europy[4]. Z naszego punktu widzenia, najistotniejsze znaczenie, obok postanowień traktatów założycielskich (TWE, TUE) i Karty Praw Podstawowych, mają odpowiednie władze, struktury organizacyjne i agencja bezpieczeństwa [5], normy ustanawiające dobrą administrację oraz regulacje specjalistyczne (ochrona programów i rozwiązań technicznych, netykieta, ochrona praw autorskich i wizerunku), sieci w służbie praw, normy unijne a prawa człowieka w cyberprzestrzeni (prawo do cyberprzestrzeni a zagrożenie praw), prawa osób narażonych na dyskryminację. Przy tym warto pamiętać, że zakres ochrony praw człowieka[6] w Unii jest znacznie szerszy[7] niż

4) Odnosi się to bezpośrednio do wszystkich regulacji ze sfery praw człowieka, a pośrednio do *Konwencji Rady Europy o cyberprzestępczości, otwartej do podpisu 23.11.2001 roku w Budapeszcie*, która została zalecona przez władze UE.

5) Wymienić tu zwł. należy: Agencję Praw Podstawowych Unii Europejskiej - rozporządzenie Rady (WE) nr 168/2007 z 15.02.2007 r. (Dz.U. L 53/2, 2007), korzystającą z Europejskiego Centrum Monitorowania Rasizmu i Ksenofobii - rozporządzenie Rady (WE) nr 1035/97 z 2.06.1997 r. (Dz.U. L 151,1997), a także Europejską Sieć i Agencję Bezpieczeństwa Informacyjnego – rozporządzenie Rady (WE) PE i Rady nr 460/2004 z 10.03.2004 r.(OJ L 2004, 77/1), decyzja ramowa Rady nr 2005/222/JHA z 24.02.2005 r. (OJ L 2006, 64/1) oraz Program Bezpieczny Internet Plus 2005-2008 przyjęty decyzją PE i Rady nr 854/2005/WE 11.05.1005 (OJ L 2005, 141/1).

6) Prawa człowieka są pojęciem nieostrym i trudnym do zdefiniowania. Najczęściej (i najtrafniej) uważa się za nie zespól praw i wolności posiadających ochronę prawną. Por. W. Czapliński, A. Wyrozumska, *Prawo międzynarodowe publiczne. Zagadnienia systemowe*, Wyd. C. H. Beck, Warszawa 2004, Nb.382.

7) Szerszy jest też (kwantytatywny) zakres praw, co musi wpływać na mniej efektywną ochronę. Ważne tu jest powiązanie z EKPC. Pojawiają się w tym systemie najwcześniej prawa nowe, jak np. do środowiska, do informacji, do dobrej administracji.

w systemach krajowych i międzynarodowych, co wynika z charakteru porządku prawnego (recepcje unormowań z innych systemów oraz interpretowanie regulacji prawnych w kontekście całego *acquis*).

Pojęcie systemu ochrony prawnej UE

Aktualny porządek prawny Wspólnot i UE (*acquis communautaire*) zapewnia osobom fizycznym i prawnym (w tym firmom) dostęp do szerokiego wachlarza instrumentów ochrony ich praw (*praw podmiotowych*). Można stwierdzić, że zespól tych środków to największy w dotychczasowych porządkach prawnych zakres instrumentów tego typu, a obejmuje on oprócz regulacji służących interesom ogólnym, środki sądowe i liczne instrumenty ochrony pozasądowej. Problematyka ta jest w Polsce mało znana i rzadko wykorzystywana w indywidualnej praktyce. Dotychczasową słabością tak zarysowanego systemu ochrony UE była słaba harmonizacja i koordynacja poszczególnych jego elementów, co wpływało negatywnie także na efektywność wspomnianych instrumentów oraz rodziło obserwowane zwł. ostatnio tendencje (*vide* orzecznictwo ETS) do usuwania takich mankamentów. Traktat Lizboński stanowić tu może wielką zmianę jakościową, zapewniającą jedność systemu… Należy wskazać, że - obok ochrony praw podmiotowych - system prawny (który powinien być spójny, niesprzeczny i efektywny) ma za zadanie również, jeśli nie przede wszystkim, ochronić interesy ogólne, w tym zwłaszcza Unii i państw członkowskich, obejmując swych zakresem m.in. zapobieganie i zwalczanie przestępczości. Istotniejszym z zadań jest tu budowa wspólnej *przestrzeni bezpieczeństwa i sprawiedliwości UE*. Niezwykle ważny jest tu zakres ochrony praw, czyli odpowiedź na pytanie, jakie kwestie i struktury wchodzą do systemu ochrony pranej UE[8].

W praktyce państw członkowskich UE system ochrony prawnej obej-

8) J. Bodio, G. Borkowski , T. Demendecki *Ustrój organów ochrony prawnej, część szczegółowa,* Zakamycze 2005; I. Malinowska, *System organów ochrony prawnej w państwach Unii Europejskiej* [w:] *Polska - Unia Europejska,* (red.) K. A. Wojtaszczyka, Warszawa 2003; I.Malinowska*, Zróżnicowanie modeli ochrony prawnej w państwach Unii Europejskiej*, „Przegląd Europejski" 2(5)2002, s. 41-69. Bodio i Borkowski, obok systemu sądowego jako organów ochrony prawnej wymieniają zakresy takie jak: ochrona interesu publicznego, prokuratura, istota prokuratury, ewolucja prokuratury w Polsce, struktura, zadania, działanie prokuratury, ochrona finansów państwa, najwyższa izba kontroli, historia kontroli państwowej w Polsce, struktura i organizacja NIK, zadania i obowiązki NIK, ochrona praw obywatelskich, rzecznik praw obywatelskich, system ochrony praw obywatelskich, modele instytucji rzecznika w systemie organów ochrony prawnej, zadania i zasady działania rpo, ochrona pluralizmu środków przekazu i prawa do informacji, krajowa rada radiofonii i telewizji, zadania KRRiTV, status prawny członków KRRiTV, korporacyjne podmioty pomocy i obsługi prawnej, istota organów pomocy i obsługi prawnej, status prawny i zadania adwokatury, radców prawnych, notariatu i komorników sądowych, ochrona prawna w prawie Unii Europejskiej.

muje wszystkie instytucje wymiaru sprawiedliwości, a także te (spoza niego) które służą ochronie praw jednostek. Prawo wspólnotowe włącza je do systemu ochrony prawnej UE, uzupełniając o odnośne instytucje i struktury Unii i Wspólnot. System ten funkcjonuje na podstawie norm wspólnotowego dorobku prawnego (*acquis*). W sferze ochrony prawnej istotne znaczenie protekcyjne a także potencjalnie deliktowe tworzy cyberprzestrzeń. Normy odnoszące się do niej należy ujmować w kontekście całego *acquis.*

Zarys pojęć rządy prawa i system ochrony prawnej w UE

Podstawowe znaczenie dla efektywności krajowych porządków prawnych państw UE mają ich systemy *organizacji wymiaru sprawiedliwości* obejmujące całokształt instytucji i struktur służących zapewnieniu poszanowania prawa w danym państwie[9]. W związku z pierwszeństwem i nadrzędnością prawa wspólnotowego (*acquis communautaire*) oraz jego bezpośrednim stosowaniem w porządkach krajowych, a także – z funkcjonowaniem sądów krajowych jako sądów wspólnotowych, powstawać muszą w takiej sytuacji dwa istotne pytania: a) Czy w chwili obecnej istnieje jednolity system ochrony prawnej Unii Europejskiej[10] lub powstanie on w bliskiej perspektywie? b) Czy (w przypadku odpowiedzi twierdzącej) krajowe systemy ochrony prawnej (w tym organizacje wymiaru sprawiedliwości) staną się częścią takiego systemu?

Jednak filarowa struktura Unii, w sytuacji kiedy współpraca w obszarach II i III filarów pozostaje ograniczona do metody międzyrządowej (a więc tylko do zakresu wspólnej zgody państw), sprawia że współpraca powyższa miała dotąd stosunkowo wąski, a często i wybiórczy charakter.

Postawione wyżej pytania są tym bardziej istotne i aktualne, że 13 grudnia ub.r. przyjęto Traktat Lizboński, który ma stworzyć (w momencie wejścia w życie, tj. 1.01.2009) jednolitą osobowość prawną Unii. Daje przesłanki ku takiej afirmacji takim tendencjom, tym bardziej że sferę współpracy policyjnej i sądowej (obecny III filar) Traktat umieszcza w TFUE (zastępującego obecny TWE), czyli w zakresie regulowanym ponadnarodowo (w przeciwieństwie do obszaru) obecnego II filara pozostawianego w TUE, a więc w zakresie regulacji międzyrządowej. Oznacza to powstawanie zintegrowanego i jednolitego systemu ochrony prawnej UE oraz jednoczesne przejście z porządku *acquis communautaire* do prawa unijnego (*acquis dell'Union*). Stwierdzenie to ma kapitalne znaczenie

9) Por. C. Mik, *Wymiar sprawiedliwości w Unii Europejskiej*, TNOiK, Toruń 2001, s. 27 i n.
10) Całokształt tego zagadnienia nie był w zasadzie podejmowany dotąd w piśmiennictwie polskim i zagranicznym (omawiano poszczególne elementy systemu fragmentarycznie, głównie albo współpracę trzeciofilarową albo prawa podmiotowe), a zagadnienie to ma niezwykle ważne znaczenie zarówno praktyczne, jak i teoretyczne.

nie tylko dla naszego bezpieczeństwa, ale również dla ochrony interesów i praw zarówno osób fizycznych i prawnych, jak i państw członkowskich. Kwestia odnosi się także do wszystkich ogniw polskiego wymiaru sprawiedliwości, a nie tylko sądów (w mniejszym zakresie prokuratur), które już od 1.05.2004 r. starają się sprostać wyzwaniom stawianym przez normy *acquis communautaire* (m.in. prowadząc odpowiednią akcję szkoleniową). Problem wiąże się także z rozwojem współpracy w ramach III filaru oraz w *Przestrzeni Wolności, Bezpieczeństwa i Sprawiedliwości* UE. Ale unormowania te określając realizację praw podmiotowych osób fizycznych i prawnych, definiują zarazem efektywność *rządów prawa* w Unii i państwach członkowskich, a także ochrony interesów organów państwa i samych państw oraz Unii i jej instytucji. Można przy tym mieć wątpliwość, czy – zwłaszcza w państwach nowych - umiemy (indywidualnie i zespołowo) korzystać z tak zarysowanego zakresu instrumentów pozostających już do naszej dyspozycji[11]. Dlatego zagadnienie to powinno zasługiwać na szczególną uwagę.

Traktat Lizboński wprowadza do TFUE w pięciu kolejnych rozdziałach tytułu IV *Przestrzeń wolności, bezpieczeństwa i sprawiedliwości* nowe regulacje (art. 61-69) stosowane bezpośrednio w państwach członkowskich, ustanawiając pojęcie *bezpieczeństwa wewnętrznego UE*. Normy tego tytułu zobowiązują parlamenty państw członkowskich do zapewnienia zgodności prawa wewnętrznego z tymi założeniami, a wszystkie ich władze – do zapewnienia efektywności regulacji unijnych w państwach UE. Wprowadzona zostaje współpraca operacyjna w sferze bezpieczeństwa, a także Stały Komitet koordynujący współpracę operacyjną w tym obszarze. Przepisy kolejnych rozdziałów regulują: kontrolę graniczną, azyl i migrację, współpracę sądową w sprawach cywilnych oraz karnych (rozdz. 3 i 4), a także współpracę policyjną. Ustanawiają ponadto Prokuraturę Europejską „w oparciu o Eurojust", kompetentną do ścigania przestępstw przeciw interesom finansowym Unii oraz do wnoszenia spraw przed sądy krajowe… Takie ujęcie całości zagadnienia pozwala na uzyskanie jednolitości regulacyjnej i systemowej (tu - z uwzględnieniem praw jednostek), w sposób ponadnarodowy i bezpośrednio skuteczny w państwach członkowskich.

Ujednoliceniu uległy też prawa podmiotowe. Artykuł 6 TUE wprowadza zasady wolności i prawa określone przez Kartę Praw Podstawowych, jako zasady podstawowe Unii, a samą Kartę załączoną do Traktatu - jako jego integralną część. Unia (po1.01.2009) przystępuje do Europejskiej konwencji praw człowieka (EKPC), a ponadto uznaje standardy EKPC jako ogólne zasady prawa UE. Normy powyższe są poszerzone przez *za-*

11) Por. P. Wawrzyk, *Polityka Unii Europejskiej w obszarze spraw wewnętrznych i wymiaru sprawiedliwości*, WAiP Warszawa 2007, s. 39 i n.

sady demokratyczne (tytuł II, eksponujący ideę społeczeństwa obywatelskiego) oraz część II TFUE *niedyskryminacja i obywatelstwo*. Poza uprawnieniami wynikającymi z tych norm, cały szereg praw ekonomicznych i społecznych może być podstawą roszczeń sądowych i pozasądowych wysuwanych wobec organów krajowych. Natomiast zasady udziału jednostek w dochodzeniu ich roszczeń przed ETS nie uległy zmianie.

Uwzględniając powyższe kwestie, można stwierdzić, że po wejściu w życie Traktatu Lizbońskiego, dzięki uporządkowaniu regulacji i ich ponadnarodowemu charakterowi, powstanie jednolity system ochrony prawnej UE (*de facto* zostanie rozwinięty i uporządkowany), co przyczyni się nie tylko do ochrony interesów Unii i państw członkowskich (w tym poprawy bezpieczeństwa), ale także do poszerzenia ochrony praw jednostek. Zapewnienie jego efektywności będzie jednak wymagało wielkiego wysiłku implementacyjnego instytucji krajowych.

2. Prawa osobiste i wizerunek

W Internecie bardzo często naruszane są standardy w sferze ochrony praw osobistych, w tym wizerunku.

Naruszanie praw osobistych w Internecie

W Internecie oraz innych sieciach mogą podlegać – i często podlegają- naruszeniu wszystkie prawa, które wchodzą w sferze komunikacji elektronicznej. Chodzi tu zwłaszcza **o ochronę danych osobowych, o prawa osobiste, a zwł. prawo do godności i do wizerunku** (w tym – do *firmy* oraz ochrony adresów i stron internetowych), ochronę prywatności (i rodziny), prawa zawodowe, społeczne i kulturalne, a także o zakaz naruszania innych praw powodujących szkody, w tym uszczerbek majątkowy (prawa ekonomiczne, przemysłowe, autorskie itp.). Ochrona pierwszej grupy prawa (praw osobistych) uległa - wskutek żywiołowej praktyki użytkowników Internetu – pewnemu zawężeniu. Stało się praktycznie niekaralne powielanie opublikowanych informacji, nawet jeśli kolidują one z dobrami osobistymi, choć takie ujęcie nie jest jednoznaczne. Powielanie informacji szkodzących wizerunkowi jednostki musi podlegać penalizacji. Podobnie należy traktować nawet nieumyślne wyrządzanie szkody. Natomiast korzystanie z czyichś dóbr i praw musi być (i jest) karane, acz instrumenty ochrony nie są tu zbyt silne.

Naruszeniem praw osobistych jest też przesyłanie niezamówionych informacji i ofert handlowych (SPAM), co narusza ustawę z 18.7.2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. Nr 144, poz. 1204 ze zm.) oraz jest czynem nieuczciwej konkurencji w rozumieniu ustawy z 16.4.1993 r.

o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (tekst jedn. Dz.U. 2003, nr 153 poz. 1503). Zadośćuczynieniem przez firmę, która naruszyła te ustawy było zwykle umieszczenie w ogólnopolskim wydaniu dziennika oświadczenia o stosowaniu praktyk naruszających zbiorowe interesy konsumentów[12].

Dawniej (przed 2002 r.) niektórzy operatorzy, w tym *Wirtualna Polska*, powszechnie stosowali tę praktykę. Nazwa *spam* została zapożyczona z „Latającego cyrku Monthy Python'a" na określenie prób „wciskania" klientowi czegoś czego on nie zamawiał. Spam narusza nie tylko zakres naszej wolności osobistej, w tym handlowej, ale także szereg innych praw osobistych, dlatego jest sprzeczny z prawem międzynarodowym, w tym z prawem wspólnotowym i ustanowionym w systemie Rady Europy. Przesyłaniu *spamu* towarzyszy zwykle naruszanie zasady poufności korespondencji oraz przekazywanie danych adresowych (to ostatnie zwykle bez wiedzy i zgody właściciela). Jak wykazuje to K. Kowalczyk-Bańczyk praktyka ta stanowi naruszenie norm Europejskiej Konwencji o Ochronie praw Człowieka oraz przepisów wielu aktów WE (art. 286 TWE, dyrektyw: 95/46/WE i 200/31, rozporządzenia 45/2001[13], dyrektywy 2002/58/WE)[14].

Prawo do wizerunku i ochrony danych osobowych

Prawo ochrony wizerunku jest jednym z praw obywatela, o których mowa w rozdziale II Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej. Ochrona wizerunku wynika z art. 30 i 47 Konstytucji RP, które zapewniają ochronę polegającą na nakazie poszanowania praw innych skierowanym do wszystkich. Ograniczenia w korzystaniu z konstytucyjnych wolności i praw obywatelskich dopuszczalne są tylko w przypadkach ustanowionych w ustawie. Również przepisy Kodeksu cywilnego zawierają regulację dotyczącą ochrony wizerunku człowieka (art. 23) oraz uprawnienia związane z jego ochroną (art. 24). Takie usytuowanie prawa do ochrony wizerunku nakazuje szczególnie uważne i ostrożne podejście do kwestii publikacji w prasie i w Internecie (w sieciach) wizerunków osób. Wizerunek osoby podlega szczególnej ochronie i nie może być dowolnie publikowany, chyba że istnieje ustawowe ograniczenie prawa ochrony wizerunku albo zgoda na publikację takiego wizerunku osoby, której to prawo przysługuje, a nadto istnieją szczególne przesłanki określone w prawie. Prawo prasowe (ustawa z dnia 26 stycznia 1984 r., Dz. U. nr 5, póz. 24 z późn. zm.) reguluje kwestię dopuszczalności publikacji wizerunku osoby, przeciwko której toczy się

12) Niezależnie od powyższej regulacji niektóre firmy dostarczające Internet wycinają z programów operacyjnych poczty możliwość indywidualnego eliminowania SPAM (tak czynił dotychczas ASTER).
13) OJ L 2001 nr 6.
14) K. Kowalczyk-Bańczyk, *Ochrona przed spamem w przepisach wspólnoty Europejskiej*, „Prawo i Podatki w Unii Europejskiej", nr 1/2006, s. 2-7.

postępowanie przygotowawcze lub sądowe. Art. 13 ust. 2 ustanowił zezwolenie publikacji wizerunku osoby za jej zgodą, a art. 13 ust. 3 - bez zgody tej osoby albo nawet wbrew jej woli, ze względu na ważny interes społeczny na podstawie decyzji właściwego prokuratora lub sądu. Kodeks cywilny oraz inne przepisy chronią również wizerunek osób prawnych oraz podmiotów gospodarczych (nadając wizerunkowi obok wartości moralnej, walor ekonomiczny), do których należy stosować podobne zasady.

Prawo wspólnotowe zapewnia obu typom wizerunku szerszą niż w prawie krajowym ochronę prawną. Ochrona ta odnosi się również do wszelkich publikacji w Internecie, gdzie w zasadzie nie powinny również pojawiać się żadne informacje powstające w sposób sprzeczny z wymienionymi postanowieniami oraz z normami chroniącymi dane osobowe.

3. Unijne regulacje dotyczące sankcji karnych i warunkowego dostępu

Dyrektywa w sprawie sankcji karnych

Problem ujednolicenia sankcji karnych w państwach członkowskich za naruszenie norm wspólnotowej ochrony własności intelektualnej był rozważany od kilku lat m.in. w trakcie przyjmowania Dyrektywy PE i Rady 2004/48/WE z 29.04.2004 r. w sprawie wzmocnienia praw własności intelektualnej[15]. Różnice kar w systemach krajowych utrudniają skuteczną walkę przeciw podrabianiu i piractwu, których rozprzestrzenianiu sprzyja powszechne korzystanie z Internetu. Wprowadzenie skutecznych kar wymaga też art. 61 porozumienia TRIPs. Dyrektywa zakłada karanie za umyślne przestępstwa podrabiania i piractwa (sprawstwo, współudział, usiłowanie, nakłanianie). Jako sankcje przewiduje się konfiskatę, przepadek i niszczenie nielegalnych towarów oraz kary więzienia, sankcje finansowe i przepadek mienia, a także stały lub czasowy zakaz prowadzenia działalności handlowej (gospodarczej), zakaz korzystania z dotacji publicznych, nadzór sądowy i postępowanie likwidacyjne oraz publikowanie orzeczeń. Przygotowywany równolegle akt wykonawczy w postaci Decyzji ramowej Rady przewiduje m.in. minimalną karę więzienia 4 lata oraz grzywnę 100 do 300 tys. euro. Oba akty prawne powinny być przyjęte w 2007 roku, a państwa członkowskie będą miały 18 miesięcy na ich transpozycję do systemów wewnętrznych.

15) OJ L 2004, 157, 45.

Usługi o warunkowym dostępie

W 2000 r. Wspólnota Europejska wprowadziła w życie postanowienia Traktatu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej (WIPO)[16] o wykonaniach artystycznych i fonogramach[17]. Traktat ten (WPPT) pierwotnie został przyjęty w Genewie w 1996 r., a był otwarty do podpisu dla państw i Wspólnoty Europejskiej (która podpisała Traktat) do 31.12.1997 r. Obecnie jego postanowienia, jako część prawa wspólnotowego, obowiązują ponadnarodowo państwa członkowskie. Zważywszy, że treść tych przepisów musi uwzględniać normy i zasady *acquis* (przez co nabierają one szerszego i zmienionego nieco znaczenia), powstać może więc ciekawa sytuacja, kiedy państwo, które przystąpiło do WPPT popadnie w konflikt między bezpośrednim stosowaniem norm traktatu, a stosowaniem odpowiednich norm wynikających z *acquis*[18], co odnosi się do usług o warunkowym dostępie.

Odrębnej regulacji w prawie wspólnotowym poddano usługi polegające na warunkowym dostępie do korzystania z nich, takie jak płatna telewizja i radio, usługi audio i wideo, usługi *on-line*, które przekazywane są drogą elektroniczną. Są one płatne w formie subskrypcji albo płatności doraźnej (tzw. *pay-per--view*) oraz przekazywane jedynie na skonkretyzowane żądanie indywidualnego odbiorcy. Prawo wspólnotowe gwarantuje tu swobodę świadczenia tego rodzaju usług na obszarze całej Wspólnoty, czyli na terytorium każdego państwa członkowskiego, zakazując władzom krajowym wprowadzania ograniczeń w tym zakresie. Nie obejmuje to jednak działań służących zwalczaniu faktów naruszania praw legalnych nadawców, polegających głównie na umożliwianiu nieuprawnionego dostępu do ich usług. Państwa zostały także zobowiązane do skutecznego przeciwdziałania produkcji, importowi oraz udostępnianiu lub instalacji w jakiejkolwiek formie urządzeń pozwalających na bezprawne korzystanie z takich usług. Powinny zarazem umożliwić poszkodowanym świadczeniodawcom dochodzenie reparacji szkody oraz występowania o zajęcie takich urządzeń[19]. Podstawowym aktem prawnym jest tu Dyrektywa Rady nr 98/84/WE dotycząca prawnej ochrony usług o warunkowym dostępie.

16) Konwencja o ustanowieniu WIPO została sporządzona w Sztokholmie 14.07.1967 r. Polska jest jej stroną od 1975 r. – ratyfikacja Dz.U. 1975 nr 9 poz. 50 (oświadczenia rządowe – poz. 49 – 51).

17) Decyzja o przystąpieniu i umowa - OJ L 89 2000, s. 15-23.

18) Traktat nie narusza zobowiązań z Międzynarodowej Konwencji o ochronie artystów wykonawców, producentów fonogramów oraz organizacji nadawczych, sporządzonej w Rzymie w dniu 26 października 1961 r. (zwaną „Konwencją rzymską"). Ochrona WPPPT nie ma żadnego wpływu na ochronę praw autorskich do utworów literackich i artystycznych, żadne postanowienie nie może być interpretowane jako naruszające taką ochronę (art. 1).

19) Dyrektywa Rady nr 98/84/WE dotycząca prawnej ochrony usług o warunkowym dostępie (OJ L 1998, 320,54).

4. Ochrona sieci, topografii, programów, algorytmów w UE

Informacje ogólne

Wspólnotowe regulacje ochrony praw osobistych (w tym własności intelektualnej) obejmują również korzystanie z Internetu, a także sprzętu elektronicznego i oprogramowania. Wszystkie prawa materialne i niematerialne, chronione w *acquis communautaire,* chronione są również w sferze komunikacji elektronicznej, w tym w sieciach informatycznych, a także w Internecie. Szczególne znaczenie ma tu nie tylko ochrona praw majątkowych (w tym –własności intelektualnej), ale i praw osobistych, w tym prawa do wizerunku oraz poszanowania zasad grzeczności, często utożsamianych z netykietą[20]. Z tym wiążą się również kwestie bezpieczeństwa, co do których przyjęto standardy prawne i organizacyjne. Należy tu wskazać na Europejską Sieć i Agencję Bezpieczeństwa Informacyjnego (ENISA)[21] oraz Program Bezpieczny Internet Plus 2005-2008. Groźnym przestępstwem jest *phishing*, czyli *oszukańcze pozyskanie poufnej informacji osobistej*, takiej jak hasło czy numer karty kredytowej, w celu uzyskiwania korzyści majątkowych.

Ochrona topografii, programów i baz danych

Ochrona praw w sferze topografii półprzewodników (obwodów scalonych), programów komputerowych i algorytmów informatycznych, jeśli chodzi o zakres i specyfikę ochrony, nosi w sobie i pewne cechy typowe dla praw intelektualnych (programy komputerowe) oraz dla własności przemysłowej (topografia układów). Ochronę topografii reguluje głównie dyrektywa Rady nr 87/54/EWG z 16.12.1986 roku w sprawie ochrony prawnej topografii wyrobów półprzewodnikowych. Z kolei dyrektywa Rady nr 91/250/EWG z 14.05.1991 r. wprowadza ochronę prawną programów komputerowych. Zbliżoną sferę regulują też dyrektywy: nr 96/91/WE o ochronie baz danych, z 13.13.1999 r. o podpisie elektronicznym oraz z 8.06.2000 r. o handlu elektronicznym. Rosnące znaczenie ma też ochrona znaków towarowych oraz domen i nazw w Internecie[22], problem który doczekał się już znaczącej liczy orzecznictwa TS. Pojęcie topografii komputerowych

20) Obejmuje ona nie tylko zasady grzeczności (w tym zakaz używania słów wulgarnych i obraźliwych), a także zakaz niedozwolonej reklamy handlowej (w tym spamu), która narusza ustawę z 18.7.2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. Nr 144, poz. 1204 ze zm.).
21) Główne regulacje to: Rozporządzenie (WE) PE i Rada nr 460/2004 z 10.03.2004 r. (OJ L 2004, 77/1) oraz decyzja ramowa Rady nr 2005/222/JHA z 24.022005 r. (OJ L 2006, 64/1.
22) M. Kondrat, *Znaki towarowe w Internecie*, Dom Wyd. ABC, Warszawa 2001, s. 121-142.

obejmuje przestrzenne projektowanie rozmieszczania elementów elektronicznych i sposobu ich łączenia w ramach układu scalonego, stając się niezbędnym dla funkcjonowania urządzeń i uzyskiwania ich pożądanych rozmiarów. Jest to dziedzina o stosunkowo krótkiej tradycji i nie zawsze klasyfikowana w ramach prawa patentowego. Ale niewątpliwie jej przedmiot spełnia niezbędne przesłanki uzasadniające konieczność ochrony, gdyż topografia może podlegać reprodukcji i być wykorzystana w obrocie. Ochrona obejmuje więc stworzone indywidualne topografie stanowiące konsekwencję wkładu intelektualnego autora i nienależące do powszechnego dorobku przemysłu półprzewodników. Przyznawana jest na podstawie rejestracji przez odpowiednie władze państw członkowskich. Jej okres wynosi 10 lat od końca roku kalendarzowego, w którym (licząc od pierwszego ze zdarzeń): złożono stosowny wniosek w tym względzie albo nastąpiło zastosowanie, nie wcześniej niż 2 lata wstecz od pierwszego komercyjnego wykorzystania. Dłuższa rozbieżność tych zdarzeń powoduje bowiem utratę prawa do ochrony. Przysługuje ona przede wszystkim twórcom będącym osobami przynależnymi do z jednego z państw członkowskich, o ile przepisy krajowe nie regulują odrębnie praw do topografii wytworzonych przez twórcę w rama stosunku pracy. Podlegają jej także osoby fizyczne i prawne, które posiadają stosowne upoważnienie uprawnionego, a które po raz pierwszy w sposób komercyjny wykorzystały topografię niezastosowaną jeszcze nigdzie wcześniej. Korzystają one z praw zbywalnych i wyłącznych. Licencja obejmuje zgodę komercyjnego wykorzystania, z zakazem kopiowania, a także obrotu samą topografią i półprzewodnikami wykonanymi z jej zastosowaniem. Wyjątkiem natomiast są przypadki kopiowania dla celów analizy oraz naukowo-dydaktycznych, dotyczących topografii, jej koncepcji, techniki oraz zasad działania wykorzystanych przy jej przygotowaniu. Pierwotnie nie przewidywano udzielenia ochrony na podstawie uprzedniej rejestracji dokonanej w krajach niečłonkowskich, pozostawiając to uznaniu poszczególnych państw, rezygnując z wzajemności oraz wspólnej ogólnoświatowej ochrony, ponieważ eliminowało to kraje będące potęgami w tym zakresie, co nie zabezpieczało odpowiednio interesów producentów wspólnotowych. Dlatego kolejne decyzje Rady rozszerzyły ochronę dyrektywy na pochodzące z państw WTO.

Należy zwrócić uwagę, że prawo wspólnotowe pośrednio reguluje także obowiązywanie licencji patentowych, licencji technologii i know-how, modeli funkcjonujących jako uzupełniające wzory użytkowe, topografie półprzewodników, certyfikaty roślin hodowlanych oraz certyfikaty dodatkowej ochrony, jaka może być udzielona w niektórych przypadkach. Uregulowanie to zostało przygotowane na potrzeby prawa konkurencji w rozporządzeniu 240/96, ale zawiera wiele cennych przepisów dotyczą-

cych samej konstrukcji tego rodzaju licencji. Warto zwrócić uwagę przede wszystkim na legalną definicję umowy know-how. Obejmuje ona prawo do przekazania za wynagrodzeniem z zachowaniem poufnego charakteru oraz upoważnienia do wykorzystywania objętej tajemnicą metody, sposobu lub innowacji o charakterze techniczno-produkcyjnym, którą można i jako istotną z punktu widzenia procesu wytwórczego albo proza ta stanowi pewien całościowy zbiór informacji**,** które mogą nawet posiadać powszechny charakter i dopiero w całości tworzą nową jakość umożliwiającą komercyjne wykorzystanie. Ze względu na brak jej ogólnej dostępności przedstawia ona określoną wartość, może znajdować się w obrocie i dlatego musi być chroniona nieuprawnionym ujawnianiem oraz używaniem[23].

Algorytmy informatyczne w Unii Europejskiej

W końcu 2004 r. po raz kolejny rozpatrywano projekt dyrektywy WE ustanawiającej prawa wyłączne na algorytmy (pojedyncze rozwiązania i elementy programów, np. sposób generowania kolorów[24] lub automatycznej transmisji komunikatów itp.) programów elektronicznych. Pierwszemu projektowi aktu nie nadano dalszego biegu z powodu sprzeciwu Polski (nasz kraj na Radzie UE w końcu grudnia ub.r. poprosił o odłożenie jego rozpatrywania). Powrócono do tego projektu na początku 2005 roku, podczas prezydencji Luksemburga (który naciskał na podjęcie projektu)[25]. Polska chciała zaproponować na posiedzeniu Rady (ale jedynie w przypadku powstania „wątpliwości") decyzję o powrocie tego projektu do pierwszego czytania, na co konieczna byłaby zgoda wszystkich pozostałych krajów… Ostatecznie sprawa skończyła się odłożeniem regulacji tego zagadnienia *ad calendas grecas*. Specyfika problemu polega na tym, że przyjęcie takiej dyrektywy byłoby bardzo korzystne dla dużych koncernów (np. Microsoft) oraz szkodliwe dla małych firm, a ponadto – prowadziłoby do ograniczenia praw prywatnych użytkowników Internetu oraz całkowitego wyeliminowa-

23) Stosownie do przepisów Rozporządzenia 240/96 umowa licencyjna w zakresie własności przemysłowej ma charakter odpłatny o z góry określonych zasadach.

24) W USA, gdzie unormowano rejestrację algorytmów, zgłoszono tysiące patentów. Zarejestrowano m.in. (znane powszechnie, proste) generowanie kolorów, a właściciel patentu „ściga" teraz setki tysięcy firm i osób, które mają komputery, żądając odszkodowania oraz opłat.

25) Po sprzeciwie rządu polskiego internauci z całej Europy zaczęli słać listy z podziękowaniami i składać rządowi polskiemu gratulacje (założono stronę internetową *Thank You Poland*, na której w ciągu kilku tygodni znalazło się 25 tys. e-maili). Jednakże pojawiła się pogłoska, że negatywne stanowisko naszego rządu wynikało z pomyłki, gdyż wcześnie Polska wyraziła już w strukturach Rady pozytywną opinię w sprawie projektu tego aktu. Po ponownym podjęciu tego projektu jest problem, czy rząd polski będzie mógł teraz (po poprzedniej zgodzie) głosować przeciw projektowi. Zaczęto więc poszukiwać proceduralnych sposobów zablokowania (np. sprawdzanie, czy istnieje wymagana większość) projektu, który nadal jest na liście A. Por. K. Niklewicz, *Patenty wracają,* „Gazeta Wyborcza", 21.01.2005, s. 30.

nia z rynku darmowych programów, w tym Linuksa (wykorzystywanego w pracach wiele ośrodków naukowych). Takie rozwiązanie mogło więc okazać się bardzo dotkliwym dla młodzieży i społeczności akademickiej. Przy okazji okazało się, że istnieją pewne luki w prawie patentowym w sferze własności przemysłowej (wystarczy np., że został zgłoszony projekt rozwiązania czy programu, które nie muszą działać, czyli być operatywne), pozwalające na „zarezerwowanie" prawa do przyszłych, nieistniejących jeszcze rozwiązań i programów na rzecz jakiejś firmy.

Własność intelektualna w Internecie

W prawie wspólnotowym istnieją nieliczne regulacje przedmiotowe. Odnoszą się one m.in. do ochrony danych, dostępu do nich oraz do sposobów komunikacji między instytucjami WE i państwami członkowskimi (regulacje wewnętrzne). Ogólną zasadą *acquis* jest zakaz naruszania praw chronionych innych podmiotów. Głównie spraw naruszeń tego typu dotyczyło orzecznictwo Trybunału Sprawiedliwości WE związane z omawianą problematyką. Funkcjonowanie poszczególnych sieci oraz ich administracja podlega porządkom (systemom prawa) krajowym[26]. Znaki towarowe oraz innych kategorii własności przemysłowej i intelektualnej w Internecie mogą występować w różnych aspektach funkcjonowania sieci. Ich obecność i ochrona może dotyczyć zamieszczania danych i informacji w Internecie oraz handlu i wymiany. We wszystkich tych przypadkach stosuje się *mutatis mutandis* adekwatne do chronionego dobra znane przepisy. Inną nieco kwestią są domeny i ich rejestracja.

Prawo znaków towarowych w Internecie

Należy podkreślić, że funkcjonowanie poszczególnych sieci krajowych oraz ich administracja podlega porządkom (systemom prawa) krajowym poszczególnych państw. Znaki towarowe oraz inne kategorie własności przemysłowej i intelektualnej w Internecie mogą występować w różnych aspektach funkcjonowania sieci. Ich obecność i ochrona może dotyczyć zamieszczania danych i informacji w Internecie oraz handlu i wymiany, a także tworzenia adresów i stron internetowych. We wszystkich tych przypadkach stosuje się *mutatis mutandis* adekwatne do chronionego dobra przepisy chroniące prawa posiadacza znaku, wzoru lub nazwy, a także prawa autorskie. Inną nieco kwestią są domeny i ich rejestracja. W większości państw domeny (strony internetowe) są rejestrowane na zasadzie pierw-

26) Innym zagadnieniem jest zdominowanie administracji globalnej Internetu przez USA, co może być (i bywa) wykorzystywane jako narzędzie dominacji w różnych sferach. Stąd na uwagę zasługują próby utworzenia sieci niezależnych, a także budowy własnych zbiorów domen. Wspólnoty uruchomiły w 2005 r. tu zbiór domen z rozszerzeniem .ue.

szeństwa, a głównym kryterium rejestracji jest brak identycznej nazwy (domeny). W związku z tym zdarzają się przypadki zgłaszania do rejestracji jako domeny marek i nazw firm. Prowadzi to do sytuacji blokowania ich właścicielom możliwości posiadania adresu i strony z własną nazwą. Z kolei zarejestrowanie strony o zbliżonej nazwie do uznanej firmy powoduje tzw. przekierowania komunikacji internetowych. Oczywiście praktyki te są niedozwolone, ale dla ochrony przed nimi (i obrony własnych praw) trzeba zwracać się do sądu lub arbitrażu. Dopiero prawomocne orzeczenia stanowią podstawę do usunięcia takich nadużyć. Możliwe jest też orzecznictwo polubowne znane i stosowane w sferze konkurencji.

Zawłaszczanie domen, czyli *cybersquatting* i *tipesquatting*

Ostatnio zmorą właścicieli praw do nazw znanych firm oraz znaków towarowych są zjawiska zwane z języka angielskiego *cybersquatting* i *tipesquatting*. Pierwszy przestępczy proceder polegał na zarejestrowaniu na określonym rynku domeny internetowej (adresu) z nazwą znanej firmy lub znaku towarowego, najlepiej wchodzącego na rynek, celem wymuszenia wykupienia go za wysoką cenę przez posiadacza praw, „najlepiej" wchodzącego na dany rynek. Za „sprytnie" zarejestrowaną nazwę uzyskiwano w Polsce nawet ponad 100 tys. zł. Tak było w przypadku startu do przetargu na telefonię komórkową firmy Hutchison, a wcześniej Netii, Microsofta, Orange itp. Drugi proceder polegał na zmianie litery (albo ich ilości czy wielkości) w sposób pozwalający na ich wyszukanie razem z nazwą oryginalną. Pomimo że są to przestępstwa, to można je ścigać po wygraniu sprawy sądowej. A tu należy udowodnić, że rejestrujący działał celowo na szkodę firmy lub chciał wymusić wykupienie domeny, co czasami jest trudne[27]. W przypadku przegranej sprawy *intruz* musi oddać domenę i często zapłacić odszkodowanie. Ale sprawy ciągną się długo, stąd wiele firm odkupuje domeny z własną nazwą. W Polsce nie ma jeszcze penalizującego ten proceder aktu prawnego, ale ze względu na członkostwo w UE można jednak odwołać się do Komisji Europejskiej. W USA za podobne naruszenie grozi kara 100 tys. USD. Przykładem spraw naruszających prawo była domena Microsoft R. Rudeckiego z Łodzi, który sprzedawał zioła, zakończona wyrokiem Sądu Okręgowego. Z kolei Centrum Handlowe Janki, po dwóch latach sądowych przepychanek, kupiło własną domenę od intruza. Czasami podobne uzyskanie domeny może nie być przestępstwem, np. spółka Migut Media przejmując firmę za długi, odziedziczyła domenę Orange (wartą jak się okazało 200 tys. euro), którą to nazwę przyjął jako firmową France Telecom, inwestor strategicz-

27) Dla przykładu właściciele domen z nazwami: trzy, 3, three mogą tłumaczyć się, że to ich ulubione liczby.

ny TP SA. Ostatnio hitem są rejestracje domen Benedykt XVI, a tu nie wiadomo, kto miałby sprawców ścigać: Watykan, lokalny episkopat czy sam papież[28].

Pozasądowa ochrona praw człowieka a sieci .net

Unia Europejska i Wspólnoty Europejskie w sferze funkcjonowania swych struktur intensywnie i efektywnie wykorzystują cyberprzestrzeń. Kontakty poprzez sieci NET, w tym Internet, są szeroko wykorzystywane w dostępie do informacji publicznej, formułowaniu petycji i skarg oraz w kontaktach z urzędami, nie wspominając już o chronionych sieciach wyspecjalizowanych o charakterze ekonomicznym, Frontexu oraz współpracy policyjnej i sądowej. Sieci te służą też ochronie praw jednostek, w tym ekonomicznych i konsumenckich (o czym niżej), ochronie określanej jako pozasądowa.

W prawie wspólnotowym (unijnym) chronione są prawa osób fizycznych i prawnych (jednostek) zarówno w sposób sądowy (przed ETS oraz sądami krajowymi działającymi jako wspólnotowe) na podstawie przewidzianych prawem WE roszczeń, jak też w sposób pozasądowy. Skarga osoby fizycznej lub prawnej do ETS może dotyczyć tylko naruszeń dokonanych przez instytucje i organy WE. Z kolei ochrona pozasądowa[29] przysługuje w szerszym zakresie (bo nawet tam, gdzie nie ma podstaw do roszczeń) i obejmuje: prawo petycji do Parlamentu Europejskiego, prawo skargi do Ombudsmana (ERPO) oraz prawo wnoszenia pytań i skarg do Komisji oraz innych instytucji WE[30]. Tak zarysowaną, klasyczną ochronę pozasądową uzupełniono w latach 90. prawem zwracania się z pytaniami do instytucji oraz dostępu do dokumentów publicznych, prawem skarg do Komisji w związku z naruszeniem prawa wspólnotowego (zwł. w zakresie: zmowy kartelowej, pomocy publicznej, subsydiów i *dumpingu*), a także prawem do informacji i skarg wobec krajowych władz państw WE. Do tego typu ochrony należy zaliczyć także środki służące ochronie konsumenta[31], a także ochronie zdrowia i ochronie środowiska. Środki pozasądowe są łatwiej dostępne, tańsze, prostsze i bardziej efektywne. Ponad-

28) P. Rożyński, *Domenę sprzedam*, „Gazeta Wyborcza", 7.05.2005, s. 37.
29) Czasem na ochronę pozasądową używa się nazw: alternatywne rozstrzyganie sporów, skargi pozasądowe, koncyliacyjne rozwiązywanie problemów itp. Wydaje się to niezbyt trafne, gdyż pojęcia wymienione w dalszej kolejności są węższe. Skrótowe oznaczenie sieci pochodzi od ich nazw angielskich.
30) Por. A. Łazowski, *Ochrona praw jednostek w prawie Wspólnot Europejskich. Pozasądowe mechanizmy ochrony praw przed instytucjami i organami WE*, Wyd. Zakamycze, Kraków 2002, s. 25.
31) Por. Z. Brodecki (red.), *Konkurencja*, Wyd. LexisNexis, Warszawa 2004, s. 19 i n. oraz E. Łętowska (red.), *Nieuczciwe klauzule w prawie umów konsumenckich,* Wyd. C. H. Beck, Warszawa 2004, s. VII i n.

to nie wykluczają (np. w razie niepowodzenia) skorzystania ze środków sądowych. Pod koniec lat 90. ubiegłego stulecia dla potrzeb niektórych form ochrony pozasądowej wprowadzono sieci informatyczne.

Powstawanie sieci służących ochronie praw konsumenckich

W latach 1997-2001[32] w Unii Europejskiej zapoczątkowano prace nad tworzeniem elektronicznej sieci komunikacji służącej pozasądowemu rozstrzyganiu sporów, a tym samym – jeszcze łatwiejszej w stosowaniu i skuteczniejszej ochronie praw jednostek (czyli osób fizycznych i prawnych), głównie ekonomicznych, bez konieczności angażowania organów wymiaru sprawiedliwości. Kolejno, na mocy odpowiednich decyzji oraz aktów prawnych władz UE i WE, powstawały sieci: Solvit (obejmująca zagadnienia rynku wewnętrznego), ECC (centra konsumenckie) i EEJ (europejska sieć pozasądowa, obie uległy później połączeniu), a następnie FIN-Net (sieć ws. finansowych) i ADR/ODR (alternatywne rozstrzyganie sporów). Sieci te stały się w pełni efektywne w latach 2002-2005 i od tego czasu są internetowo dostępne dla wszystkich podmiotów na obszarze Unii. Cechą wspólną wszystkich tych sieci jest to, że dla każdej z nich utworzono centra krajowe, dzięki czemu łatwiejsze jest (przy znajomości specyfiki i realiów krajowych) rozstrzyganie sporów. Wspólne są też dla nich (dostosowane do danej skargi) formularze, z możliwością ochrony danych, nieodpłatność oraz szybkość rozstrzygania sporów (w czasie krótszym niż 10 tygodni). Chodzi przy tym o skłonienie podmiotu naruszającego prawo do (zaprzestania i) naprawienia naruszeń. Wykorzystywane są tu dwa mechanizmy: kontaktu konsumenta z biznesem (C2B) oraz kontaktu konsumenta i biznesu z administracją krajową (C2A, B2A)[33]. Sieci FIN-Net i Solvit mają specyfikę typowo transgraniczną, chociaż we wszystkich sieciach istnieje możliwość i praktyka rozstrzygania sporów na styku różnych państw UE. Pretensje w ramach tych systemów wysuwane są zwykle w kwestii naruszania standardów (praktyki i prawa) *acquis* przez jedno z państw członkowskich, choć możliwe są też podobne pretensje do instytucji oraz organów UE i WE.

32) Z pewnych wyjątkiem dla *Euroguichet* istniejących od 1992 r.
33) Skróty według nazw angielskich, *viede* niżej.

Sieć SOLVIT

Sieć SOLVIT została stworzona dla pomocy obywatelom i przedsiębiorstwom (firmom) w przypadku pojawienia się problemów związanych z niewłaściwym stosowaniem norm WE dotyczących rynku wewnętrznego przez administrację publiczną innego (niż przynależność podmiotu) państwa UE. Bazuje ona na krajowych centrach tworzonych począwszy od 1997 r. w państwach Unii. Pierwsze takie centra powstały w krajach skandynawskich i nordyckich, a następne we Francji, RFN i Włoszech. Udzielały one pomocy konsumentom krajowym, przeważnie na obszarach o zasięgu lokalnym[34]. Ideę scalenia tych ośrodków wysunięto w komunikacie dla KES i KR opublikowanym w 2000 roku Komisja zaproponowała:

- stworzenie do czerwca 2002 roku łatwiej w obsłudze unijnej bazy danych (sieci Solvit), która – poprzez przejrzystość - stymulowałaby państwa UE do wzajemnej presji (*peer pressure*) na rzecz respektowania odnośnych norm WE,
- wskazanie centrom koordynacyjnym jasnych zasad zarządzania siecią Solvit,
- przekazywanie „mediatorom europejskim" informacji służących harmonizowaniu interwencji krajowych,
- podejmowanie działań prewencyjnych celem eliminowania niewłaściwych sytuacji.

Następnie Komisja wydała rekomendację (zalecenie) z 7.12.2001 roku w sprawie zasad używania sieci Solvit dla rozwiązywania problemów w obszarze wspólnego rynku[35].

Rynek wewnętrzny jest sferą, w której jednostki mogą swobodnie realizować swoje aspiracje, a duch przedsiębiorczości jest premiowany. Odnośne normy WE (które jeśli są respektowane) zapewniają wielkie korzyści, które jednak stają się nierealne przy niewłaściwym stosowaniu standardów *acquis*. Występujące przypadki błędów i niezrozumienia są często typowe, stąd mogą być łatwo eliminowane. Dlatego ważne tu jest zastosowanie szybkiego i skutecznego remedium, w tym rozwiązywania problemów i sporów, zapobiegania też nadużyciu prawa. Głównym zadaniem Komisji Europejskiej jest więc zagwarantowanie, by porządek *acquis* był w pełni respektowany przez państwa członkowskie, a zarazem, żeby pojawiające się na tym tle spory były jak najszybciej rozstrzygane (co poprawi pewność obrotu i zaufanie w sektorze prywatnym)[36]. W związ-

34) Podawane za: SEC(2001)924, http://www.cc.cec/di/e-commission/docs/sec_2001_0924_en.pdf [dostęp: 2.07.2008] oraz Communication "Towards the e-Commission - EUROPA 2nd Generation" COM (2003).
35) Opublikowane w Dz.Urz. L nr 331, 15/12/2001, str. 0079 – 0082. Jest to zasadnicza podstawa prawna systemu.
36) Cfr. http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/finances/consumer/adr.htm, [dostęp: 12.10.2011].

ku z tym, że procedury sądowe trwają często po kilka lat, konieczne jest efektywne i sprawne pozasądowe rozstrzyganie sporów, często nazywane alternatywnym – ADR). Przy czym, we współczesnym społeczeństwie informatycznym wskazane jest wykorzystywanie nowoczesnych metod porozumiewania się – sieci internetowych, co wymaga tworzenia służb rozwiązywania sporów *on line* (ODR)[37]. Sieć FIN-Net natomiast pozwala niezadowolonym konsumentom szybko rozwiązywać problemy związane z transgranicznym zakupem produktu finansowego. Innych przykładów dostarczała europejska sieć pozasądowa (EEJ), europejska sieć „okienek" dla konsumentów Euroguichet oraz systemy informacji Europa Direct i Euro Info[38]. Instrumenty powyższe bazują głównie na modelu relacji między konsumentem a przedsiębiorcą (*consumer-to-business* - C2B), podczas gdy sieć Solvit rozwiązuje problemy na styku konsumenta z administracją (*consumer-to-administration, business-to-administration* - C2A, B2A). Równolegle z wymienioną wyżej nową strategią wysunięto w 2001 r. inicjatywę stworzenia *E-Komisji*, w ramach której miano zapewnić łatwy dostęp obywatelom i przedsiębiorstwom do wszystkich służb Komisji Europejskiej udzielających informacji, konsultacji, porad oraz rozwiązujących problemy (z zamiarem wypracowania jednolitej strategii)[39], o której pozytywną opinię wyraził KES i KR[40]. Inicjatywę poparła następnie Rada UE i Parlament Europejski. Po implementacji wskazanych prze Komisję działań (wraz z odnośnym budżetem – ok. 1,3 mln E), system Solvit osiągnął pełną sprawność w 2003 roku[41] Instrumenty prawne Solvitu oparto na art. 95 TWE.

Usługi świadczone przez Solvit są bezpłatne. System prowadzi sprawy związane ze skargami złożonymi przez obywateli lub przedsiębiorstwa, osobiście lub też przez pośredników działających w ich imieniu. W tym ostatnim wypadku, jeśli pośrednicy nakładają na swoich klientów opłaty za świadczone usługi, Solvit może wymagać informowania klientów o bezpłatnym korzystaniu z usług sieci i może się z nimi bezpośrednio skontaktować. Ponadto jeżeli pośrednik jest doradcą prawnym, Solvit może wymagać

37) Por. http://econfidence.jrc.it. Komisja Europejska (w latach 2003-2005) opublikowała najpierw komunikat w sprawie ODR, a następnie zieloną księgę dot. ADR w sektorze prywatnym.
38) http://europa.eu.int/europedirect/it/index_it.html oraz http://europa.eu.int/comm/enterprise/networks/eic/eic.html.
39) Por. SEC(2001)924. Opracowano i udostępniono wykaz potrzebnych w tym względzie adresów internetowych. Cfr.: http://www.europa.eu.int/comm/dgs/press_communication/pdf/e2g_en.pdf oraz http://www.cc.cec/di/e-commission/docs/sec_2001_0924_en.pdf, [dostęp: 12.10.2011].
40) CES 702/2001, 30-31.05.2001 oraz CDR 200/2001 Rev. 2, 14/15.11.2001.
41) Do października 2002 r. została stworzona interaktywna baza danych *on-line* (kompatybilna z innymi systemami), której e-mail: Solvit@ec.europa.eu.udostępniono państwo członkowskim.

przedkładania skarg wraz z analizą prawną i pełnym opisem znaczących faktów. Sieć może odmówić prowadzenia spraw, w przypadku których te kryteria nie zostały spełnione. Należy przy tym podkreślić, że Solvit:
- nie jest siecią informacyjną lub udzielającą porad prawnych,
- nie rozpatruje sporów pomiędzy przedsiębiorstwami, miedzy przedsiębiorstwem a konsumentem ani skarg przeciwko instytucjom UE,
- zajmuje się wyłącznie problemami wynikającymi z niewłaściwego stosowania prawa UE przez władze publiczne w państwach członkowskich UE.[42]

SOLVIT zajmuje się w zasadzie każdym problemem o charakterze transgranicznym, między przedsiębiorstwem lub obywatelem z jednej, a organem krajowej administracji publicznej z drugiej strony, który dotyczy ewentualnego niewłaściwego stosowania prawa UE. Dotychczas Solvit zajmował się przede wszystkim problemami rynku wspólnego.

Przed podaniem danych osobowych wypełnia się kwestionariusz dotyczący ochrony prywatności (*privacy*). Następnie wypełnia się formularz zgłoszeniowy skargi *on-line*. Zgłoszenie sprawy do Solvit nie wpływa na bieg terminów wynikających z prawa krajowego, których należy przestrzegać dla zagwarantowania możliwości skorzystania z przysługujących praw (należy złożyć w terminie odwołanie od ew. decyzji, aby nie stracić do tego prawa)[43]. Oprócz załatwiania sporów (spraw) indywidualnych w krajowych centrach Solvit, Komisja Europejska prowadzi skrzynkę pocztową (adresową) systemu, gdzie można uzyskać praktycznie wszystkie potrzebne informacje[44]. W przypadku zainteresowania systematycznym otrzymywaniem nowych informacji o Solvit, należy zarejestrować się na „liście" poczty elektronicznej (*e-mailing list*)[45]. Nowe wiadomości będą zawierać też instrukcje, jak można wyrejestrować się z listy. Dostęp do listy jest ograniczony tylko dla służb Komisji Europejskiej odpowiedzialnych za Solvit.

Po wypełnieniu kwestionariusza prowadzące Centrum SOLVIT[46] potwierdza w terminie jednego tygodnia, czy zajmie się daną sprawą. Zależy to głównie od tego, czy uzna, że dana sprawa jest uzasadniona oraz jakie jest prawdopodobieństwo jej praktycznego rozwiązania. W niektórych sprawach

42) http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/update/citizen/ oraz http://citizens.eu.int/, [dostęp: 12.10.2011].
43) http://europa.eu.int/comm/enterprise/networks/eic/eic.html, [dostęp: 12.10.2011].
44) Adres: SOLVIT Team Leader, Internal Market and Services Directorate General, Unit B.3, European Comission, B – 1049 Bruxelles/ Brussel, Belgium. Zgłoszone pytanie i związane z nim dane są przechowywane tak długo, jak jest to niezbędne dla udzielenia odpowiedzi i, w zależności od istoty problemu, dłużej na wypadek gdyby zaistniała potrzeba monitorowania danej kwestii niezależnie od natychmiastowej odpowiedzi.
45) E-mail: Solvit@ec.europa.eu.
46) Wszystkie dane dotyczące systemu można uzyskać w Komisji - Solvit@ec.europa.eu. W Polsce Centrum Solvit funkcjonuje w ramach Ministerstwa Gospodarki (a także MPiPS) i dostępne jest pod adresem: solvit.mg.gov.pl.

nie tylko jego zastosowanie, ale również sam przepis może stanowić problem. Jeżeli rozwiązanie danego problemu wymaga uchylenia określonego przepisu, taka sprawa może trwać wiele miesięcy lub nawet dłużej i może wymagać formalnych działań prawnych. W takim przypadku Solvit niewiele może pomóc, chociaż państwo członkowskie, które zgodziło się zmienić kwestionowany przepis, może również odstąpić od jego stosowania.

Obywatel lub przedsiębiorca zgłaszający swój problem do Solvitu, podaje szczegóły dotyczące danej sprawy, a w szczególności dane kontaktowe osoby lub organizacji zgłaszającej problem, a także dodatkowe dokumenty sprawy, które zostaną włączone do bazy danych. Chodzi tu o dane niezbędne dla podjęcia próby efektywnego rozwiązania problemu. W większości przypadków uzyskanie pozytywnego wyniku bez szczegółowych informacji, włączając w to dane osobowe, będzie niezmiernie trudne, niemniej jednak system Solvit umożliwia przyjmowanie spraw, w których wszystkie dane szczegółowe klienta nie są udostępniane prowadzącemu Centrum SOLVIT, odpowiedzialnemu za rozwiązanie problemu. W takich przypadkach tylko zgłaszające Centrum SOLVIT ma dostęp do danych umożliwiających identyfikacje klienta.

Od lipca 2002 r. Solvit oferuje szybkie i praktyczne rozwiązania dla osób prywatnych i przedsiębiorców, którzy podczas pobytu, pracy lub studiów na obszarze UE mieli kłopoty z korzystaniem z praw przysługujących im na mocy przepisów unijnych. Swój ośrodek Solvitu posiada każde państwo w UE (a także kraje EOG - Norwegia, Islandia i Liechtenstein). Ośrodki te są częścią krajowej służby publicznej, a ich zadaniem jest udzielanie bezpłatnej pomocy wszystkim jednostkom (rezydentom) UE. Solvit uporał się do końca 2007 r., bez wkraczania na drogę sądową, z 1 800 problemami, z których większość rozwiązano w ciągu mniej niż dziesięciu tygodni. Ponad dwie trzecie spośród spraw, które trafiają do Solvitu, dotyczyło przeciętnych obywateli, którzy mają problem z ubezpieczeniem społecznym, dostępem do rynku pracy (w tym zawodów regulowanych), podatkami lub doprowadzeniem do uznania swoich kwalifikacji zawodowych. W pozostałych przypadkach do Solvitu zwracają się przedsiębiorcy, którzy napotykają na trudności: podatkowe, z dostępem swoich produktów lub usług do danego rynku albo z założeniem działalności poza swoim krajem ojczystym[47]. Komisja przygotowuje doroczne raporty z funkcjonowania sieci[48].

47) Przykładem rozwiązanej sprawy była kwestia zakupu przez Włocha samochodu z USA za pośrednictwem holenderskiego importera, który zarejestrował samochód w Niemczech. Lokalnemu włoskiemu urzędowi rejestracji pojazdów nie wystarczyły dokumenty, jakie się zazwyczaj przedstawia przy rejestracji samochodu i zażądał dodatkowych zaświadczeń. Kiedy włoski ośrodek *Solvitu* poprosił o interwencję włoskie ministerstwo transportu, urząd rejestracyjny wydał wreszcie odpowiedni dokument – rozwiązanie sprawy zajęło niecałe trzy tygodnie.
48) Np. *Development and Performance of the Solvit network in 2007*, European Commission, Brussels 2008.

Połączone sieci ECC-EEJ

Geneza Europejskich Centrów Konsumenckich - European Centres Network (ECC-net) Sieć Europejskich Centrów Konsumenckich (ECK), powszechnie nazywana *Euroguichets*[49], w państwach należących do UE istnieje od 1992 r. Jednostki te prowadziły kampanię informacyjną, doradczą oraz promocyjną w sferze spraw konsumenckich[50]. ECC-net miał na celu przełamywanie oporów konsumentów wobec aktywnego uczestniczenia w rynku WE. W dobie swobodnego przepływu towarów, osób, usług i finansów wspólny rynek stwarza możliwości, które coraz częściej są wykorzystywane przez obywateli Europy, zwł. w zakresie:

- zakupu towarów i wymiany usług w ramach odbywanych podróży,
- zakupu towarów lub zamawiania usług u przedstawicieli handlowych odbywających podróże biznesowe po krajach UE,
- zamawiania i zakupu towarów w innych krajach europejskich za pomocą nowoczesnych technik sprzedaży na odległość, zwłaszcza drogą elektroniczną,
- obrotu pieniędzmi między krajami w celu zapłaty za towar lub inwestycję.

Ponadto jednolity rynek wymaga usystematyzowania obecnych krajowych porządków prawnych w celu harmonizacji prawa i sprawnej ochrony konsumenta niezależnie od państwa pobytu w ramach UE.

Działania sieci ECK pozwalają na identyfikowanie nowych problemów prawnych, dając zarazem pełniejszy obraz przeszkód już istniejących. Misją sieci Europejskich Centrów Konsumenckich jest dostarczenie konsumentom kompleksowej obsługi - od informacji o ich prawach, po pomoc w uwzględnianiu ich skarg i rozwiązywaniu sporów. Sieć ECK pomaga konsumentom korzystać z możliwości, jakie stwarza jednolity rynek europejski, bez zagrożenia dla ich interesów ekonomicznych i zawodowych. Jej zadania to m.in.:

- informowanie konsumentów o możliwościach Rynku oraz pomoc w rozwiązywaniu problemów/skarg;
- pomoc w korzystaniu z pozasądowych procedur rozstrzygania sporów o zasięgu pan-europejskim;
- pomoc w łatwym i świadomym korzystaniu z tych procedur w kontekście ponadgranicznym;
- współpraca wewnątrz sieci, a także z innymi europejskimi sieciami, takimi jak: FIN-NET (Financial Network), SOLVIT oraz EEJ (European Judicial network in civil and commercial matters);

49) www.europa.eu.int/comm.consumers/redress/compl/euroguichet/index_en.htm
50) Kosumentów w UE reprezentuje; European Consumer Consultative Group (the Consumers' Committee).

- dostarczanie informacji na temat krajowego i unijnego prawodawstwa oraz orzecznictwa;
- dostarczanie analiz porównawczych w zakresie cen, legislacji i innych kwestii istotnych dla konsumentów;
- dostarczanie Komisji Europejskiej informacji na temat problemów konsumenckich w UE.

Sieć ECK działa na terenie Unii Europejskiej, Norwegii i Islandii, łącznie w 27 państwach.[51]

W Polsce ECK zostało powołane do życia w styczniu 2005 r. na mocy porozumienia Komisji Europejskiej z Urzędem Ochrony Konkurencji i Konsumentów (UOKiK). Projekt finansowany był ze środków Unii i UOKIK. ECK w Warszawie jest członkiem unijnej sieci ECK[52].

Europejska Sieć pozasądowa - European Extra Judicial Network (EEJ-net)[53]

W państwach Unii oraz w Norwegii i Islandii od 2001 r. rozwinęła się sieć EEJ-net, której zadaniem jest pomaganie i doradzanie konsumentom w realizacji ich praw w rozstrzyganiu sporów o charakterze transgranicznym (*cross-border cases*)[54]. Ośrodki te funkcjonowały jako sieć, co pozwalało na efektywną wymianę informacji i skuteczne działanie. Początkowo był to roczny projekt pilotażowy, który został przedłużony do 2003 r. Sieć współpracuje z *Financial Network* (FIN-Net) i systemem *Solvit*. Działalność EEJ-net polegała na informowaniu konsumentów o istnieniu ADR (*Alternative Dispute Resolution Mechanisms, out-of-court-settlement of consumer disputes*), a także na pomocy przy wypełnianiu formularzy skargi, gromadzeniu wymaganych dokumentów, wskazywaniu ew. właściwości sądów

51) Informacje o innych inicjatywach Komisji na rzecz dostępu konsumentów do wymiaru sprawiedliwości w kontekście transgranicznym: http://ec.europa.eu/consumers/redress/index_en.htm, jak również można uzyskać od:
- izb rozrachunkowych działających w ramach europejskiej sieci pozasądowej (EEJ-net),
- lokalnego lub krajowego stowarzyszenia lub agendy konsumenckiej,
- Europejskich Centrów Konsumenta (ECK, dawniej Euroguichets),
- Europejskich Centrów Informacyjnych,
- punktów kontaktowych rynku wewnętrznego dla obywateli i przedsiębiorstw.

52) Europejskie Centrum Konsumenckie w Polsce jest grupą ekspercką, w której skład wchodzą: Aleksandra Olczak - Dyrektor Centrum Aleksandra.Olczak@konsument.gov.pl; Elżbieta Seredyńska - Prawnik/Ekspert ds. Informacji i Skarg Konsumenckich; Elzbieta.Seredynska@konsument.gov.pl; Piotr Stańczak - Prawnik/Koordynator Pozasądowych Metod Rozpatrywania Sporów (ADR); Piotr.Stanczak@konsument.gov.pl; Maciej Szulski Sekretarz; sekretariat@konsument.gov.pl

53) www.eejnet.org, [dostęp: 12.10.2011].

54) Podstawa prawna: Council Resolution of 25.05.2000 on a Community-wide network of national bodies for the extra-judicial settlement of consumer disputes [OJ C 155 of 06.06.2000].

oraz znalezieniu podstawy prawnej, następnie monitorowaniu przebiegu sporu. Były to tzw. *Clearing House*, czyli centra informacji i dokumentacji.

Na początku 2005 r. nastąpiło połączenie obu wyżej opisanych sieci, tj. ECC-net z EEJ-net[55]. Zadania i projekty prowadzone w ramach poszczególnych sieci zostały skoordynowane i powierzone zjednoczonej sieci Europejskich Centrów Konsumenckich. Udostępniają one informacje oraz zapewniają wsparcie w sprawach ponadgranicznych, w tym z Europejskiej Sieci Pozasądowej (EEJ-Net), która pomagała konsumentom rozwiązywać sprawy sporne poprzez pozasądowe rozstrzyganie sporów z wykorzystaniem mediacji i arbitrażu. Aktualnie, ośrodki EEC-Net współdziałają często z Biurami Porad Obywatelskich (Citizens Advice Bureaux), nawet w ramach jednego centrum.

Alternatywne rozstrzyganie sporów (Alternative dispute resolution -ADR) a sieci ODR

Alternatywne rozstrzyganie sporów (ADR) obejmuje procedury i techniki pozasądowe, głównie negocjacje, koncyliację, mediację (w tym *kolaboratywną*[56]) oraz arbitraż. ADR zyskały w ostatnich kilkunastu latach powszechną akceptację zarówno jednostek walczących o ochronę praw, jak i prawników. Częste jest także uciekanie się do ADR przed wstąpieniem na drogę sądową. Są to procedury mniej kosztowne, szybsze i bardziej efektywne, a zarazem umożliwiające stronom na kontrolę rozwoju sporu. W tej sferze można wyróżnić techniki i procedury o następującym charakterze:

1. W negocjacjach adwersarze uczestniczą dobrowolnie, układają się bezpośrednio. Jednakże nie wyklucza to pomocy ze strony rzecznika (*ombudsperson*), ‘przyjaciela sprawiedliwości’, ‘Helping People Themselves’[57] lub osoby pouczającej strony co do zasad postępowania;

2. W mediacji występuje strona trzecia – mediator, ułatwiający rozwiązanie sprawy i mogący występować z „propozycjami pośrednika”, lecz nienarzucający rozstrzygnięcia sprawy. W niektórych krajach (np. w Wielkiej Brytanii) synonimem ADR jest mediacja;

3. W mediacji kolaboratywnej (collaborative law) każda ze stron ma adwokata lub radcę. Strony ustalają porozumienie z pomocą *attorneys* oraz wspólnie zaakceptowanych ekspertów, którzy jednak nie narzucają rozwiązania. Ta procedura jest bardzo popularna w systemie anglosaskim, w biznesie i sprawach rodzinnych;

55) Podstawa prawna: General framework of Community action [COM(2003) 44 – niepublikowana.

56) Popularne w USA i Kanadzie techniki *Collaborative Law* są tak definiowane: “The Collaborative Law Process is problem solving with collaborative lawyers where parties try to understand each other. The parties are responsible for information gathering and solutions”. Obejmuje ona dwa główne działy: rodzinny i zawodowy.

57) Zob.: *Helping People Help Themselves*, in: “Negotiation Journal” July 1990, s. 239-248.

4. W arbitrażu, udział w którym jest dobrowolny, występuje strona trzecia (arbiter, prywatny sędzia lub komisja), która narzuca rozstrzygnięcie według określonych zasad (np. ‚Scott Avery Clause'). Udział w arbitrażu może wynikać też z uprzedniego porozumienia, popularnego zwłaszcza w sprawach konsumenckich. Zwykle, choć nie zawsze, strony mogą odwołać się od takiego orzeczenia do sądu;

5. Inne techniki i procedury ADR (ze względu na brak tradycji polskiej, pozostawiamy nazwy angielskie): a) *Case evaluation* jest to procedura kiedy strony przedstawiają sprawę osobie oceniającej (ewaluatorowi), która wskazuje stronom na silne i słabe strony ich stanowiska oraz wskazuje, jak spór można bezstronnie rozstrzygnąć, b) *Early neutral evaluation* jest to procedura oceniająca po wniesieniu sprawy do sądu – ekspert oceniający przedstawia ewaluację sprawy i możliwość lub sugestię rozstrzygnięcia, c) *Family group conference* jest formą prezentowania propozycji członków rodziny związanych z daną sprawą (dot. zwł. przypadków złego traktowania), służącą ustaleniu planu rozwiązania problemu, d) *Neutral fact-finding* to procedura z udziałem strony trzeciej, wybranej przez strony i sąd, celem ustalenia faktów lub wyjaśnienia kwestii fachowych, e) *Ombuds* to osoby, które uzyskały taki tytuł (status), pracując zwykle w ramach firmy lub instytucji publicznej (uniwersytet, szpital, organ administracji), a rozstrzygają skargi w sposób niezależny (pracowników i klientów)[58].

Alternatywne sposoby rozwiązywania sporów są też często nazywane *odpowiednimi* (*appropriate*), a oznacza to zawsze rozstrzyganie sporów bez udziału sądu[59]. W ramach Unii są one regulowane Rozporządzeniem WE nr 874/2004. Tradycyjnie formy ADR wymagały zawsze kontaktów osobistych lub pocztowych. Coraz częstsze jest jednak korzystanie z tych metod *on-line*, co nosi nazwę ODR (*online dispute resolution*)[60]. ODR jest najczęściej prowadzone przez organy rządowe. Jednak może obejmować kwestie międzynarodowe lub globalne, jak w przypadku zasad i reguł postępowania UDRP (od *Uniform Domain-Name Dispute-Resolution Policy*, w Internecie skróty z nazwą dziedziny, której dotyczy spór)[61]. ODR jest popularny

58) Szerzej: http://www.abanet.org/dispute/draftbrochure.pdf, [dostęp: 23.10.2011].

59) Techniki ADR zob. *Open courseware:* http://ocw.mit.edu/NR/rdonlyres/Sloan-School-of-Management/15-667Spring2001/4D52CAC7-78CE-453D-9918-6E6EE2146864/0/lec11_notes_on_options.pdf, [dostęp: 23.10.2011]..

60) Nazywane często *cyber mediator website* zwł. w sferze e-commerce. Zob. *Online* dispte resolution – *what means a consymer*, by Lee a. Begrave, www. folk.uoi.no.

61) UDRP jest podany regułom i zasadom ICANN. Wg strony www.UDRP: "Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy) was adopted in late 1999 by ICANN (the private authority responsible for the administration of certain Internet technical parameters) to offer an alternative to litigation in local courts to settle complaints by trademark owners about cybersquatting. The UDRP created its own definition of "bad faith registration and use" of domain names, and identified some situations that would be considered defenses to a trademark complaint (rights and legitimate interests). UDRP proceedings are binding on all domain name holders in .com, .org, .net, .info and .biz as

w USA i wielu innych krajach, w systemie ONZ oraz w Unii, gdzie utworzono kilka sieci, w tym jedną z udziałem państw członkowskich[62].

System FIN-Net

Ramy systemu i sieci FIN-NET mają umożliwić konsumentom kontakt z pozasądowym organem rozjemczym w jego kraju rodzimym, nawet jeśli skarga konsumenta dotyczy zagranicznej firmy finansowej. Najbliższa centrum FIN-Net pomoże konsumentowi w znalezieniu odpowiedniej instytucji rozjemczej i zapewni mu niezbędne informacje o systemie i stosowanej w nim procedury rozjemczej. Struktura, charakter oraz kompetencja powyższych rozwiązań różnią się w poszczególnych krajach. Nawet rozwiązania funkcjonujące w jednym państwie mogą mieć inne formy w różnych branżach. Konsument powinien znać cechy danego mechanizmu, zanim podejmie decyzję o złożeniu skargi za jego pośrednictwem. Cechy te obejmują ważne zagadnienia, takie jak: terminy składania skarg, charakter decyzji podejmowanych przez instytucję (wiążące/niewiążące), ograniczenia dotyczące zasądzanych odszkodowań itd. Konsument powinien również wiedzieć, w jaki sposób ma przesłać skargę (tzn. listem, faksem czy pocztą elektroniczną) oraz których języków może używać. Procedury rozjemcze mają zwykle różną formę w poszczególnych krajach. Najbardziej typowym modelem dla sektora usług finansowych jest tzw. instytucja rzecznika praw obywatelskich. Istnieją również inne modele, np. rozjemcze rady konsumenckie (zajmujące się wyłącznie usługami finansowymi lub bardziej ogólnymi sprawami), konsumenckie rady arbitrażowe oraz systemy rozjemcze prowadzone przez organy nadzoru[63]. Członkowie centrum FIN-Net w kraju rodzimym udzielają informacji o zagranicznych instytucjach rozjemczych w języku narodowym.

Po zebraniu wszelkich niezbędnych informacji o wybranej instytucji rozjemczej oraz po podjęciu decyzji o skierowaniu do niej sprawy, skargę można złożyć u członka FIN-Net w swoim rodzimym kraju. Jeśli członek centrum FIN-NET z tego kraju nie może się zająć sprawą, przekazuje ją do odpowiedniej instytucji w kraju usługodawcy. W niektórych przypadkach znacznie skuteczniejszy jest bezpośredni kontakt z daną instytucją

well as [ccTLDS] and can result in the cancellation or transfer of the domain registration to the trademark owner. UDRP cases are decided by individual Panelists who serve one of four resolution service Providers."

62) Linki unijne: http://www.eurofound.europa.eu/eiro/thematicfeature15.htm, [dostęp: 12.10.2011]. Szerzej teoria: L. Edwards, C. Wilson, (2007) *Redress and alternative dispute resolution in EU cross-border e-commerce transactions*. "International Review of Law, Computers & Technology", 21, (3), s. 315-333. Por też strony EIRO.

63) Dane w sprawie FIN-NET można uzyskać na stronie: http://ec.europa.eu/internal_market/finservices-retail/finnet/index_en.htm, [dostęp: 23.10.2011]. Strona zawiera szczegółowe informacje o poszczególnych instytucjach.

– w takiej sytuacji członek centrum FIN-NET poinformuje o tym konsumenta. Jeśli chodzi o język skargi, instytucje FIN-NET dążą do zapewnienia, aby skargi można było składać przynajmniej w języku, w którym zawarta została umowa finansowa lub w języku, w którym konsument na ogół kontaktuje się ze swoją instytucją finansową. W wielu instytucjach dostępne są również inne języki. Instytucje członkowskie FIN-NET zajmują się skargami transgranicznymi z taką samą skutecznością i starannością jak w przypadku skarg krajowych. Jeżeli instytucja potrzebuje dodatkowych informacji lub dokumentacji od konsumenta, skontaktuje się z nim bezpośrednio. Jeżeli konieczne są bardziej ogólne informacje, tzn. o ramach legislacyjnych zapewniających ochronę konsumentów w danym kraju, instytucja współpracuje bezpośrednio z członkiem FIN-NET w tym kraju. Konsument korzysta ze współpracy również w razie wysłania skargi bezpośrednio do adekwatnej instytucji.

Należy zwrócić uwagę, że procedury FIN-NET są jedynie alternatywami dla odszkodowań zasądzanych w sądach i że decyzje lub zalecenia organów pozasądowych nie są egzekwowane w taki sam sposób jak orzeczenia sądowe. W większości przypadków instytucje finansowe stosują się do zaleceń organu rozjemczego, nawet jeśli nie są one wiążące. Jeśli instytucje finansowe nie zastosują się do zaleceń, konsument może wejść na drogę sądową. Można poprosić członków FIN-NET o udzielenie szczegółowych informacji co do. zastosowanych przy rozstrzyganiu sporu decyzji.

Jednym z podstawowych celów sieci FIN-NET jest poprawa jakości rozstrzygania sporów w pozasądowych instytucjach rozjemczych na całym Europejskim Obszarze Gospodarczym. Członkowie FIN-NET są związani protokołem ustaleń, który oprócz proceduralnych ram współpracy transgranicznej określa podstawowe zasady pozasądowego rozwiązywania sporów. Protokół ustaleń obejmuje również deklarację intencji organów w sprawie stosowania norm jakościowych określonych w zaleceniu Komisji 98/257/WE (z 1998 r.) w sprawie zasad odnoszących się do organów odpowiedzialnych za pozasądowe rozwiązywanie sporów konsumenckich.

Rządy państw UE zostały poproszone o zgłaszanie Komisji Europejskiej funkcjonujących na ich terenie pozasądowych organów rozjemczych, które spełniają odnośne zalecenia KE. Sieć FIN-Net obejmuje wyłącznie instytucje zostały zgłoszone przez konkretne państwa UE.

7. Efektywność i kontakty; uwagi końcowe

Uwzględniając powyższe, można stwierdzić, że dynamicznie rozwijające się w ostatnich latach sieci net tworzone celem ochrony praw konsumenckich gł. ekonomicznych oraz dla alternatywnego rozwiązywania sporów służą umocnieniu i rozszerzeniu klasycznych pozasądowej ochrony praw podmiotowych. Chodzi tu o ochronę wszystkich praw podmiotowych związanych z rynkiem (wspólnym i wewnętrznym) WE; zarówno praw ekonomicznych, praw konsumenta, jak i ochronę konkurencji, a tym samym o poprawę jednolitości i efektywności norm *acquis communautaire*. Powyższe mechanizmy są łatwiej dostępne, tańsze (w zasadzie bezpłatne) i szybsze od instytucjonalnych (w tym sądowych) metod dochodzenia roszczeń. Transgraniczny charakter funkcjonowania tych sieci przyczynia się zarazem do rozwoju *rządów prawa* oraz integracji europejskiej[64]. Warto podkreślić, że w przeciwieństwie do ochrony sądowej (wniesienie roszczenia zwykle kosztuje, a jego rozstrzygnięcie trwa średnio 2-3 lata) skorzystanie z formy rozstrzygania sporów proponowanej prze wymienione sieci jest bezpłatne i prowadzi do rezultatów zwykle w ciągu 2-3 tygodni. Taki termin jest też przewidziany dla odpowiedzi instytucji i urzędów UE i WE na skargi obywateli i mieszkańców obszaru UE. Tę formę ochrony praw jednostek należy uznać za najprostszą, najłatwiej dostępną i najbardziej efektywną. W powyższym omówieniu celowo pominięto wykorzystanie sieci w następujących sferach: system informacji publicznej Unii (BIP), Obywatelstwo Unii, petycje i skargi, formularze kontaktowe ze strukturami UE, fundusze strukturalne i SIMIC, przepływy finansowe w UE, systemy Frontex oraz współpracy policyjnej i sądowej, a także innych sieci specjalnych i baz danych, a ponadto – elektronicznego przekazywania i potwierdzania dokumentów. Ich omówienie wymagałoby bowiem opracowania monograficznego.

64) Dostęp do sieci internetowej oraz dodatkowe informacje można uzyskać pod adresami: http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/update/citizen, [dostęp 23.10.2011].
http://europa.eu.int/comm/enterprise/networks/eic/eic.html, [dostęp 23.10.2011].
http://europa.eu.int/comm/consumers/policy/euroguichets/index_en.html, [dostęp 23.10.2011].
http://europa.eu.int/europedirect/it/about_it.html , [dostęp 23.10.2011].
http://europa.eu.int/europedirect/it/index_it.html, [dostęp 23.10.2011].
http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/finances/consumer/adr.htm, [dostęp 23.10.2011].
http://europa.eu.int/comm/consumers/policy/developments/acce_just/acce_just06_it.pdf, [dostęp 23.10.2011].
http://econfidence.jrc.it; http://ec.europa.eu/internal_market/finserviceses-retail/finnet/index_en.htm, [dostęp 23.10.2011].

Zakończenie

Wychodząc ze wspomnianych wyżej unormowań UE, należy stwierdzić, że zarówno w aspekcie faktycznym, jak i prawnym cyberprzestrzeń staje się podsystemem prawno-organizacyjnym UE *in statu nascendi*. Wiele jego standardów i instrumentów służy ochronie praw jednostek. Są także elementy podsystemu służące ochronie instytucji i struktur UE/WE oraz interesów ekonomicznych Unii. Sieci net, w tym Internet rozwijają się niezwykle dynamicznie, a regulacje prawne nie nadążają za tym procesem. W związku z masowym dostępem do sieci oraz uznawaniem ich za obszar nieskrępowanej wolności rozpowszechnienie ilościowe i rodzajowe popełnianych tam deliktów jest duże i mające znaczą dynamikę (nie wspominając już o celowo organizowanym procederze przestępczym[65]). Natomiast stosowane zabezpieczenia są szybko dezaktualizowane przez rozwój techniki i hackerów. Istnieją znaczne trudności ze ściganiem sprawców powyższych deliktów. Natomiast w sferze praw człowieka administratorzy sieci są mało wrażliwi na ochronę praw osobistych. Ich odpowiedzialność w interesie całej społeczności (w tym organów wymiaru sprawiedliwości) musi ulec zwiększeniu. Należy wprowadzić efektywne normy ograniczające nadużywanie wolności przez internautów, ze szkodą dla praw osobistych. Omawiany podsystem powinien być włączony do systemu ochrony prawnej UE. Jednakże spore trudności z przyjmowaniem odnośnych aktów prawnych[66] nie mogą nas nastrajać zbyt optymistycznie.

W powyższym omówieniu celowo pominięto wykorzystanie sieci w następujących sferach: system informacji publicznej Unii (BIP), Obywatelstwo Unii, petycje i skargi, formularze kontaktowe ze strukturami UE, fundusze strukturalne i SIMIC, przepływy finansowe w UE, systemy Frontex oraz współpracy policyjnej i sądowej, a także innych sieci specjalnych i baz danych, a ponadto – elektronicznego przekazywania i potwierdzania dokumentów. Ich omówienie wymagałoby bowiem opracowania monograficznego.

65) Por. J.W. Wójcik, *dz.cyt.* oraz W. Fijałkowski, *dz.cyt.*

66) Zob. np.: cytowane wcześnie problemy z regulacją algorytmów, kłopoty z wyegzekwowaniem kar wobec Microsoftu oraz Opinia PE 2007/2088(INI), AD/689981PL.

Bibliografia

Druki zwarte:

Adamski A., *Przestępczość w cyberprzestrzeni*, TNOIK, Toruń 2001.

Bodio J., Borkowski G., Demendecki T., *Ustrój organów ochrony prawnej, część szczegółowa*, Wyd. Zakamycze, Kraków 2005.

Brodecki Z. (red.), *Konkurencja*, Wyd. LexisNexis, Warszawa 2004.

Czapliński W., Wyrozumska A., *Prawo międzynarodowe publiczne. Zagadnienia systemowe*, Wyd. C. H. Beck, Warszawa 2004.

Kondrat M., *Znaki towarowe w Internecie*, Dom Wyd. ABC, Warszawa 2001.

Łazowski A., *Ochrona praw jednostek w prawie Wspólnot Europejskich. Pozasądowe mechanizmy ochrony praw przed instytucjami i organami WE*, Wyd. Zakamycze, Kraków 2002.

Łętowska E. (red.), *Nieuczciwe klauzule w prawie umów konsumenckich,* Wyd. C. H. Beck, Warszawa 2004.

Mik C., *Wymiar sprawiedliwości w Unii Europejskiej*, TNOiK, Toruń 2001.

Wawrzyk P., *Polityka Unii Europejskiej w obszarze spraw wewnętrznych i wymiaru sprawiedliwości*, WAiP Warszawa 2007.

Wójcik J.W., *Oszustwa finansowe. Zagadnienia kryminologiczne*, Warszawa 2008.

Malinowska I., *System organów ochrony prawnej w państwach Unii Europejskiej* [w:] Wojtaszczyka K. A. (red.), *Polska - Unia Europejska*, Warszawa 2003.

Czasopisma:

Fijałkowski W., *Internet – przestępcza gałąź gospodarki*, Prokurator 1/2007.

Edwards L., Wilson C., (2007) *Redress and alternative dispute resolution in EU cross-border e-commerce transactions*. “International Review of Law, Computers & Technology”, 21, (3).

Helping People Help Themselves, in: “Negotiation Journal” July 1990.

Kowalczyk-Bańczyk K., *Ochrona przed spamem w przepisach wspólnoty Europejskiej*, „Prawo i Malinowska I., *Zróżnicowanie modeli ochrony prawnej w państwach Unii Europejskiej*, „Przegląd Europejski” 2(5)2002.

Podatki w Unii Europejskiej” nr 1/2006.

Niklewicz K., *Patenty wracają,* „Gazeta Wyborcza”, 21.01.2005.

Rożyński P., *Domenę sprzedam*, „Gazeta Wyborcza”, 7.05.2005.

Netografia:

http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/update/citizen; http://europa.eu.int/comm/enterprise/networks/eic/eic.html

http://europa.eu.int/comm/consumers/policy/euroguichets/index_en.html

http://europa.eu.int/europedirect/it/about_it.html

http://europa.eu.int/europedirect/it/index_it.html

http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/finances/consumer/adr.htm

http://europa.eu.int/comm/consumers/policy/developments/acce_just/acce_just06_it.pdf

http://econfidence.jrc.it

http://ec.europa.eu/internal_market/finservices-retail/finnet/index_en.htm

http://ec.europa.eu/internal_market/finservices-retail/finnet/index_en.htm

http://www.abanet.org/dispute/draftbrochure.pdf

http://ocw.mit.edu/NR/rdonlyres/Sloan-School-of-Management/15-667Spring2001/4D52CAC7-78CE-453D-9918-6E6EE2146864/0/lec11_notes_on_options.pdf

http://www.eurofound.europa.eu/eiro/thematicfeature15.htm

www.eejnet.org

http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/update/citizen/
oraz http://citizens.eu.int/

http://europa.eu.int/comm/enterprise/networks/eic/eic.html

http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/finances/consumer/adr.htm
oraz http://www.cc.cec/di/e-commission/docs/sec_2001_0924_en.pdf,

Waldemar Grądzki

CZY „CHMURA EDUKACYJNA" JEST ODPOWIEDZIĄ NA ZAGROŻENIA DZIECI I MŁODZIEŻY W CYBERPRZESTRZENI?

Wstęp

Jak będzie wyglądała edukacja dzieci i młodzieży w Polsce za kilka lat, trudno dziś jednoznacznie odpowiedzieć, gdyż ilość możliwych czynników oddziaływujących na polski system edukacyjny jest bardzo znacząca.

W chwili obecnej wyraźnie wyróżniają się dwa niezależne byty w systemie edukacyjnym. Pierwszy to obszar powszechnej edukacji oparty na wzorcach kształcenia i wychowania wynikających z XX-wiecznych doświadczeń. Nauczyciele, którzy byli kształceni (i niestety w większości nadal są) w świecie papierowego podręcznika, kredy i tablicy, nie do końca rozumieją rewolucję technologiczną, mentalną i kulturową, jaka dokonała się wokół polskiej szkoły i wchłonęła młode pokolenie. To rzeczywistość edukacyjna, w której uczestniczą uczniowie. To system klasowo-lekcyjny, ściśle realizujący programy kształcenia na poszczególnych poziomach edukacyjnych. System w swej istocie niezwykle mało atrakcyjny dla młodego pokolenia, który uczy olbrzymiej ilości zbędnej wiedzy, w dużej części nieprzydatnej ani w późniejszym życiu zawodowym, ani osobistym. System oparty na pamięciowym wpajaniu reguł i zasad, które nie mają odzwierciedlenia w faktycznych potrzebach rynku pracy. System znacznie obniżający aktywność ucznia, krępujący stopniowo[1] jego naturalne uzdolnienia i hamujący zainteresowania. System, który nie uczy pracy zespołowej oraz zasad rozwiązywania zadań na zasadzie „burzy mózgów", nieuczący powszechnego w innych krajach podejścia projektowego, podziału ról w zespole projektowym, czy też elementarnych zasad prowadzenia samego projektu. A przecież dzisiejsze życie to pojecie sekwencji działań (algorytmu – procedur postępowania).

Drugi byt to świat wirtualny, świat otwartego Internetu, w który wpada młody człowiek zaraz po powrocie do domu i „odpaleniu" komputera. Ten świat jest przecież inny: dynamiczny, interaktywny, ciekawy i oferujący niemal wszystko, czego poszukuje młody człowiek. Nieograniczona „wiedza", kontakt niemal z każdym i informacja o wszystkich. Świat, który żyje własnym bytem, ale czy to „świat bez wad"? Czy poza przyjemną formą spędzania czasu (gry komputerowe, chat, portale społecznościowe) możemy już dziś zaoferować coś alternatywnie bezpiecznego, uczącego atrakcyjnie i wykorzystującego ten sam „wirtualny" obszar młodzieńczej aktywności?

Odpowiedź tylko częściowo jest prosta. Technologicznie – tak, całościowo – jeszcze nie teraz, gdyż dodatkowym czynnikiem warunkującym powodzenie tego projektu jest odpowiedni poziom (i ilość) zasobów edukacyjnych oraz niezbędny proces uświadamiania korzyści ze stosowania

1) Ocena obecnego stanu edukacji wg Kena Robinsona, który jest uznanym na świecie liderem w dziedzinie rozwoju innowacyjności oraz zasobów ludzkich.

„chmury edukacyjnej", a także zagrożeń ze strony niekontrolowanego dostępu do szerokich zasobów Internetu.

Podjęte zagadnienia zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Czym jest „chmura edukacyjna" i jakie problemy dotyczące kształcenia dzieci i młodzieży rozwiązuje?
2. Jakie podstawowe zalety posiada „chmura edukacyjna"?
3. Jakie działania są obecnie podejmowane celem eliminacji zagrożeń?

1. Czym jest „chmura edukacyjna" i jakie problemy dotyczące kształcenia dzieci i młodzieży rozwiązuje?

Technologicznie stworzono na świecie i uruchomiono w Polsce w 2010 r. usługę zwaną komputerową „chmurą obliczeniową" (*ang. cloud computing*), którą niezwykle łatwo zamienić na „chmurę edukacyjną". A cóż to takiego jest ta „chmura edukacyjna"? Czym różni się od dość powszechnie stosowanego na świecie od kilku lat nauczania na odległość (ang. *e-learningu*), nauczania mieszanego, łączącego elementy tradycyjnego nauczania ze zdalnym (*ang. blended learning*) czy też znanych już w Polsce sieci szkolnych (*ang. grid computing*)[2].

Pojęcie „chmury obliczeniowej" jest już od kilku lat na świecie powszechnie znane i coraz częściej wykorzystywane, natomiast pojęcie „chmury edukacyjnej" jest rozwinięciem tegoż pomysłu ukierunkowanego na rozwój mobilnych usług edukacyjnych. Podobnie jak „chmura obliczeniowa", której model oparty jest na przetwarzaniu danych w sieci (ang. *grid computing*[3]), ale w taki sposób, aby to przetwarzanie traktowane było jako usługa użyteczności publicznej, tak usługa zwana „chmurą edukacyjną" jest rozwinięciem pomysłu gridu szkolnego (realizowanego np. w projektach „e-Szkoła Moja Wielkopolska", „Dolnośląska e-Szkoła", projekty opolskie) na uzyskanie efektu mobilnej edukacji, a więc nie ograniczonej do dostępu do zasobów jedynie w wybranych miejscach w szkole i czasami w domu (nauczyciela lub ucznia).

2) Przykładem jest projekt „eSzkoła - Moja Wielkopolska" realizowany przez Samorząd Województwa Wielkopolskiego w partnerstwie z Uniwersytetem im. Adama Mickiewicza w Poznaniu i Ogólnopolską Fundacją Edukacji Komputerowej. Rezultatem będzie przyłączenie objętych projektem szkół do Wielkopolskiego Gridu Edukacyjnego stanowiącego sieć połączonych ze sobą szkół, głównie poprzez wykorzystywane w nauczaniu technologie informacyjne i komunikacyjne. Projekt realizowany jest od 1 lipca 2011 r. do 31 października 2014 r. Swoimi działaniami obejmuje 105 szkół województwa wielkopolskiego, w tym 70 gimnazjów i 35 liceów ogólnokształcących. Zaangażowanych zostanie 9450 uczniów oraz 1307 przedstawicieli kadry oświatowej tych szkół.

3) Pojęcia tego jako pierwszy użył Ian Foster, profesor na Uniwersytecie w Chicago, naukowiec pracujący w ANL (ang. *Argonne National Laboratory*).

Obecnie „chmura obliczeniowa" oznacza eliminację konieczności zakupu określonych licencji wybranego oprogramowania, jego instalowania na własnym sprzęcie oraz administrowania tym oprogramowaniem. Użytkownik (w modelu biznesowym) płaci za chwilowe (czasowe) użytkowanie określonej usługi, np. za możliwość korzystania z pakietu biurowego lub specjalistycznego oprogramowania. Sam termin „chmura obliczeniowa"[4] związany jest z pojęciem wirtualizacji, a więc procesem widzianym od strony usługodawcy, który oznacza alokację zasobów, współużytkowanie informacji oraz konieczność zapewnienia wysokiej ich dostępności. Podobne zastosowanie mobilnych usług edukacyjnych, a więc w dowolnym miejscu i czasie, przy użyciu przenośnych urządzeń z radiowym dostępem do „chmury edukacyjnej" umożliwi zarówno uczniom, jak i nauczycielom swobodny dostęp (w dowolnym miejscu: w szkole, w domu, w parku, na wycieczce szkolnej) do dedykowanego im zasobu edukacyjnego. „Chmura edukacyjna" stanowi więc bezpieczne miejsce w sieci, nadzorowane przez zdalnego administratora, który strzeże dostępności do określonych zasobów, chroni ucznia przed dostępem do treści szkodliwych w sieci, umożliwia nauczycielom kontrolę postępów w nauce poszczególnych uczniów, a samym uczniom gromadzenie wszystkich swoich zasobów (np. wytworzonych prac i prezentacji – portfolio ucznia) w określonym miejscu, ale w dowolnym czasie i miejscu. Rozwiązanie to wychodzi także naprzeciw postulatom uczniów i nauczycieli, aby uatrakcyjnić dotychczasowe zajęcia poprzez wprowadzenie form i metod kształcenia z dostępem do i tak już wykorzystywanych przez uczniów technologii (np. czytanie książek z e-booków, oglądanie filmów na iPodach). Problemem sygnalizowanym powszechnie jest brak tych technologii sieciowych w szkołach, tablic interaktywnych i ogólnie dostępnych dedykowanych do różnych poziomów edukacyjnych bezpłatnych zasobów, takich jak e-podręczniki, e-pomoce dydaktyczne. Jaka jest rzeczywista skala tego problemu, pokazują już dziś wstępne wyniki statystyk edukacyjnych[5].

Jakie podstawowe zalety posiada „chmura edukacyjna"?

Zastosowanie „chmury edukacyjnej" w procesie kształcenia dzieci i młodzieży przynosi wiele zalet mierzonych w kilku kategoriach.

Korzyści dla organu prowadzącego szkołę:

- zdecydowana obniżka kosztów, gdyż wdrożenie nie wymaga zakupu sprzętu komputerowego dla uczniów i nauczycieli,

4) http://pl.wikipedia.org/wiki/Chmura_obliczeniowa, [dostęp: 23.04.2012].
5) Np. dane z Systemu Informacji Oświatowej MEN, http://www.cie.men.gov.pl/index.php/sio.html, [dostęp: 23.02.2012].

- nie ma potrzeby tworzenia własnej serwerowni (zakup serwerów i urządzeń sieciowych), ponoszenia kosztów jej utrzymania w ruchu w systemie 24 (godz. na dobę)/7 (dni w tyg.) /365 (dni w roku) oraz obsługi administrowania tymi zasobami (najwyższe koszty ponoszone są na płace dla administratorów systemów);
- nie ma potrzeby budowy i utrzymania własnej infrastruktury sieciowej (LAN, MAN, WAN) ani też kosztów jej stopniowej rozbudowy i modyfikacji (unowocześniania),
- odpadają koszty serwisowania sprzętu komputerowego, zakupu licencjonowanego oprogramowania i jego ciągłej aktualizacji.

Jedynym ponoszonym kosztem jest opłata abonamentowa za użytkowanie sprzętu przez uczniów i nauczycieli, którą pobiera operator telekomunikacyjny za dostęp do dedykowanych zasobów w „chmurze edukacyjnej".

Korzyści dla nauczycieli:
- wybrane przez nauczycieli portale edukacyjne (dobrane wg poziomu edukacyjnego) gwarantują odpowiedni dobór treści i atrakcyjność przekazu,
- umożliwiają uatrakcyjnienie sposobu przekazywania wiedzy w trakcie lekcji poprzez filmy i prezentacje multimedialne skorelowane z tematem prowadzonych lekcji (z wielu przedmiotów – moduły matematyczno-przyrodnicze, humanistyczne, języki obce); możliwe są też interaktywne gry dydaktyczne z wieloma scenariuszami podejmowanych działań,
- nauczyciel dysponuje innym poziomem dostępu do portalu, może więc dedykować określone treści do pobrania w zależności od omawianego tematu; może dodawać własne opracowania i zalecenia;
- może analizować postępy prac uczniów w czasie zajęć lekcyjnych oraz dokonywać kontroli realizacji zadań domowych na portalu (np. potwierdzenie zapoznania się z częścią wykładową, ćwiczeniową czy też poziomem rozwiązanych testów na portalu),
- poprzez moduły komunikacji bezpośredniej (typu: chat, Gadu-Gadu) oraz poczty elektronicznej może prowadzić zdalne konsultacje, udzielać porad czy też prowadzić forum dyskusyjne.

Korzyści dla uczniów:
- mogą uczyć się w domu w dowolnym, wybranym przez siebie tempie, gdyż posiadają mobile urządzenie ze stałym szerokopasmowym dostępem do portalu edukacyjnego w „chmurze edukacyjnej" zabezpieczonej przez operatora telekomunikacyjnego,
- istnieje tu zasada „równych szans", co oznacza, że każdy uczeń uczy się na poziomie określonym przez siebie (i program nauczania), zdo-

bywając szybko dodatkową wiedzę i umiejętności, zupełnie odmiennym zagadnieniem jest tu pojęcie „wyrównywanie szans” uczniów słabszych, dla których system umożliwia dodatkowe zdalne konsultacje z nauczycielem i rówieśnikami,
- portal umożliwia wielokrotne powtarzanie tych samych treści, co sprzyja ich utrwalaniu, a wielokrotne wypełnianie testów umożliwia podniesienie otrzymanej wcześniej oceny; wszystkie wykonane przez ucznia prace są gromadzone w jego portfolio, które okresowo sprawdza nauczyciel oraz może to zrobić rodzic,
- efekty kształcenia na portalu widać od razu, gdyż każdy test jest natychmiast oceniany, w tym przypadku uczeń wie, jaki zakres materiału powinien uzupełnić, aby poprawić ocenę, a może to zrobić w dowolnym czasie (jedynym ograniczeniem są ostateczne terminy zaliczenia określonych testów w terminach wpisanych przez nauczyciela); ten system jest najbardziej obiektywny i eliminuje problem często podnoszony przez uczniów, a dotyczący subiektywności oceniania przez nauczycieli,
- istotnym elementem tego rozwiązania dla ucznia jest fakt, że tak jak w innych europejskich krajach nie musi nosić podręczników do i ze szkoły (zasada „lekkiego tornistra”), gdyż z podręczników korzysta głównie w szkole, a z zasobów edukacyjnych portalu - w domu,
- uczniowie mają dostęp do bezpiecznych i chronionych zasobów edukacyjnych (w tym system bezpiecznego logowania do określonych zasobów sieci edukacyjnej, wdrożona polityka antywirusowa i bezpieczeństwa sieciowego),
- nie martwią się awarią sprzętu czy okresowym brakiem dostępu do sieci (nie ponoszą kosztów napraw i serwisu),
- mają do wyboru bardzo szeroki zakres darmowego (i zawsze legalnego) oprogramowania, w tym do kilku najpopularniejszych systemów operacyjnych, kilku aplikacji biurowych i oprogramowania użytkowego, przeglądarek internetowych i wielu usług sieciowych oferowanych już dziś w sieciach GSM.

Korzyści dla rodziców:
- mają gwarancję, że treści, do których mają dostęp ich dzieci, są bezpieczne i wielopoziomowo kontrolowane (autorzy i recenzenci systemu zdalnego nauczania, nauczyciele, nadzór pedagogiczny, inne organy kontrolne),
- nie ponoszą kosztów zakupu urządzeń ani dostępu do sieci szerokopasmowej (dedykowanej do celów kształcenia dziecka w „chmurze edukacyjnej”),
- nie ponoszą kosztów serwisu sprzętu ani zakupu legalnego oprogra-

mowania,
- mogą w każdym czasie sprawdzić portfolio swojego dziecka i efekty jego dotychczasowego kształcenia na portalu,
- mogą komunikować się zdalnie z nauczycielami poszczególnych przedmiotów (o ile taka opcja zawarta jest w wybranym przez szkołę portalu edukacyjnym).

Korzyści społeczne:
- zapewnienie atrakcyjnej i konkurencyjnej (w stosunku do otwartego Internetu) oferty edukacyjnej dla dzieci i młodzieży,
- zagwarantowanie tym wszystkim uczniom, którzy chcą zdobywać wiedzę w atrakcyjnej formie gier i quizów edukacyjnych (wiele wątków tematycznych na wielu poziomach); a dodatkową atrakcją są filmy dydaktyczne, prezentacje multimedialne i oprogramowanie do wykorzystania na tablicach interaktywnych w szkołach,
- umożliwienie swobodnej wymiany informacji, przepływu doświadczeń i wiedzy na bezpiecznym portalu, bez możliwości ingerencji osób postronnych,
- pełna identyfikacja ucznia i nauczyciela w sieci edukacyjnej, uniemożliwiająca dotychczasowe anonimowe działania skierowane na ośmieszenie lub obrażanie koleżanek i kolegów (bardzo dobre doświadczenia z monitoringu wizyjnego szkół, który przyczynił się do zmniejszenia skali przemocy w szkole, poprzez natychmiastową identyfikację sprawców wykroczeń).

Jakie działania są obecnie podejmowane celem eliminacji zagrożeń?

Katalog zagrożeń społeczno-wychowawczych przebywania dzieci w cyberprzestrzeni obejmuje cały szereg zagadnień poruszanych w niniejszej publikacji, w tym m.in.: infoholizm, uzależnienie od gier komputerowych oraz cyberprzemoc. Obecnie zwraca się uwagę na wiele zachodzących zjawisk negatywnych związanych z cyberprzestrzenią. Powinno się więc uwzględnić także wskazywane powszechnie zagrożenia wynikające z ciągłego przebywania dzieci i młodzieży w przestrzeni wirtualnej.

Sygnalizowany powszechnie gwałtowny wzrost znaczenia szybkiego dostępu do informacji oraz usług świadczonych drogą elektroniczną wiąże się z nowym trendem transformacji w kierunku rozwoju społeczeństwa opartego na wiedzy[6]. To właśnie społeczeństwo, za pośrednictwem swoich instytucji, powinno określać kierunki rozwoju edukacji. Powinno również

6) Priorytety polityki europejskiej zdefiniowane w komunikacie Komisji Europejskiej - *i2010 - Europejskie społeczeństwo informacyjne na rzecz wzrostu i zatrudnienia”.*

zapobiegać powstawaniu obszarów wykluczenia cyfrowego obywateli, a zwłaszcza w zakresie edukacji szkolnej.

Ze względu na pojawiające się obecnie wciąż nowe obszary zagrożeń należy skupić uwagę na kwestiach wychowawczych, w tym również na zagrożeniach, jakie niesie dla obywateli i całych społeczeństw dynamiczny rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych. To właśnie coraz powszechniejsze zjawisko niekontrolowanego dostępu do sieci internetowej, możliwość nieograniczonego kontaktu, a szczególnie anonimowość jego części użytkowników stwarza realne zagrożenia dla dzieci i młodzieży.

Skala i zakres zagrożeń są elementami zmiennymi, ale dają się w większości zidentyfikować i zmierzyć. Do najczęściej występujących grup zagrożeń wynikających z upowszechnienia stosowania najnowszych technologii informacyjnych i komunikacyjnych można zaliczyć: zagrożenia pedagogiczne i psychiczne, dolegliwości zdrowotne, uzależnienie od Internetu i gier (w tym sieciowych)[7].

Coraz częściej nauczyciele sygnalizują występowanie u dzieci i młodzieży zaburzeń percepcji, ograniczenia zdolności logicznego myślenia, zaburzeń pamięci a nawet widoczny wzrost zachowań agresywnych spowodowanych nadmiernym korzystaniem z komputera i Internetu. Nie bez znaczenia są tu także niekorzystne zmiany zdrowotne spowodowane wielogodzinnym, statycznym użytkowaniem komputera. Przemęczenie wzroku, bóle głowy, schorzenia układu kostnego to najczęstsze skutki długotrwałego przebywania przed komputerem.

Odrębnym obszarem zagrożeń są szkodliwe dla rozwoju osobowego ucznia treści zawarte w zasobach Internetu. Obecnie stosowane systemy zabezpieczeń dzieci i młodzieży przed treściami niepożądanymi (z obszaru pornografii, promowania nacjonalizmów, terroryzmu, itp.) są z reguły wystarczające na poziomie zabezpieczeń szkolnych (np. powszechnie stosowane w szkołach systemy typu „Cenzor", „Opiekun ucznia", itp.)[8]. Zupełnie odmienna sytuacja występuje przy korzystaniu z dostępu do zasobów Internetu z komputerów domowych, kawiarenek internetowych i innych punktów publicznego dostępu do Internetu (PIAP). Bardzo rzadko nawet sami rodzice zdają sobie sprawę, z jakich treści korzystają ich dzieci i z kim się komunikują w sieci. Jednym z możliwych rozwiązań tego problemu może być nałożenie obowiązku filtrowania treści internetowych przez operatora telekomunikacyjnego na żądanie rodziców lub udostępnienie zasobów edukacyjnych w chronionej „chmurze edu-

7) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
8) Zgodnie z zapisami Art. 4a ustawy o systemie oświaty (Dz. U. z 2004 r. nr 256, poz. 2572 z późn. zm.): „Szkoły i placówki zapewniające uczniom dostęp do Internetu są obowiązane podejmować działania zabezpieczające uczniów przed dostępem do treści, które mogą stanowić zagrożenie dla ich prawidłowego rozwoju, w szczególności zainstalować i aktualizować oprogramowanie zabezpieczające".

kacyjnej". Ograniczenie możliwości dostępu ucznia wyłącznie do tzw. zaufanych stron (np. edukacyjnych) spowoduje zwiększenie jego poziomu bezpieczeństwa w sieci, ale z drugiej strony ograniczy też zdecydowanie obecną atrakcyjność tego wolnego źródła informacji.

Podejmowane obecnie działania Ministerstwa Edukacji Narodowej (we współpracy z Ministerstwem Cyfryzacji i Administracji) wychodzą tylko częściowo naprzeciw tym potrzebom, chociaż skala podejmowanych działań, zaplanowanych na lata 2012-2013, jest niewielka i dotyczy zaledwie ok. 2% szkół podstawowych. Opracowany został projekt *Cyfrowa Szkoła*[9], który przewiduje realizację zadań na poziomie kilku obszarów:

- e-Podręcznik – stworzenie nowoczesnych cyfrowych zasobów edukacyjnych,
- e-Nauczyciel – przygotowanie nauczycieli do nauczania z wykorzystaniem technologii informacyjnych,
- e-Szkoła – zapewnienie szerokopasmowego dostępu do Internetu oraz innej infrastruktury niezbędnej w cyfrowej edukacji,
- e-Uczeń – zapewnienie uczniom dostępu do sprzętu komputerowego.

Należy jednak podkreślić, że aktualne efekty kształcenia dzieci i młodzieży w polskich szkołach są coraz powszechniej krytykowane przez różne gremia, w tym: pracodawców, polityków, rodziców i bezrobotną młodzież[10]. Krytyczne głosy na temat polskiej edukacji płyną z różnych stron, ale chyba najbardziej dramatyczny jest apel polskich przedsiębiorców, którzy dowodzą, że cały proces nauczania nie jest dostosowany do obecnych wymogów rynku pracy i staje się bezpośrednią przyczyną braku dynamiki polskiej gospodarki[11].

Pracodawcy apelują, aby diametralnie zmienić sposób nie samego przekazywania wiedzy (choć byłby on wszelako bardzo pożądany, gdyby w procesie nauczania wykorzystywano nowoczesne technologie), ale głównie chodzi tu o nauczenie samodzielnego, konstruktywnego myślenia,

9) Założenia programu opracowanego przez MEN pn. „Cyfrowa szkoła", który ma zmienić oblicze polskiej edukacji. Pierwsza faza pilotażu obejmie ok. 400 szkół. Kwota na pilotaż – ok. 50 mln zł. W porównaniu z planami innych państw, np. Turcji (e-czytniki i e-podręczniki), Rosji czy Indii (tablety PC), polski pilotaż jest raczej symboliczny. Korea Południowa dla porównania planuje na elektroniczną edukację do 2015 roku kwotę ok. 2,4 mld dolarów (ok. 7,25 mld zł).
10) „Dokument Roboczy Komisji - dokument informacyjny Komisji Europejskiej dla Rady EPSCO - *Kryzys zatrudnienia, trendy, rozwiązania w zakresie polityki i główne działania* COM(2009) 649 oraz *Raport Polska 2030*, Zespół doradców strategicznych premiera, Warszawa 2009, s. 144.
11) P. Sadura, *Edukacja i grzechy główne raportu Polska 2030*, http://www.krytykapolityczna.pl/Opinie/Sadura-Edukacja-i-grzechy-glowne-raportu-Polska-2030/menu-id-197.html, [dostęp: 12.03.2012].

a nie prostego odtwarzania archaicznej wiedzy teoretycznej. Świat poszedł technologicznie daleko na przód, a zakres przekazywanej w szkole wiedzy i sposób tego przekazu bazuje jeszcze na doświadczeniach XIX i XX-wiecznych. Skoro powszechnie wiadomo, że obecnie ilość wiedzy w skali światowej podwaja się średnio co 5 lat, a system edukacji bardzo wolno adaptuje tę wiedzę do swoich programów, to znaczy, że wydatkowane obecnie miliardy złotych na polską oświatę nie przyniosą w przyszłości zwrotu z tej inwestycji w postaci dobrze przygotowanego absolwenta, bez strachu wchodzącego na bardzo wymagający dziś rynek pracy. Dlatego też niezwykle ważnym elementem edukacji jest przekazywanie uczniom uniwersalnej wiedzy i wykształcenie uniwersalnych umiejętności, nazywanych w dokumentach Komisji Europejskiej kompetencjami kluczowymi.

Znaczenie poszczególnych kompetencji kluczowych w procesie edukacyjnym, zarówno ucznia, jak i nauczyciela, jest obecnie wyjątkowe. Zarówno w literaturze naukowej, dyrektywach i komunikatach UE, jak i polityce oświatowej (MEN) coraz częściej zwraca się jednak uwagę na ten obszar zagadnień, który z jednej strony zapobiega wszelkim formom tzw. „wykluczenia cyfrowego", a z drugiej umożliwia nabycie umiejętności niezbędnych do funkcjonowania w świecie zdominowanym przez nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne. Problem wykluczenia cyfrowego dotyka w Polsce wielu uczniów, w tym także uczniów niepełnosprawnych i obłożnie chorych. Dlatego też możliwość znalezienia taniego i powszechnego dostępu do źródeł wiedzy i możliwości zdalnej nauki jest potrzebą chwili[12].

Kompetencje kluczowe są z reguły definiowane jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji, a więc pełnej elastyczności w zmiennym otoczeniu (*środowisku pracy*)[13]. Ze wszystkich ośmiu kompetencji kluczowych wymienianych w dokumentach europejskich można wyróżnić te bezpośrednio wpływające na rozwój wiedzy i umiejętności (np. *kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne oraz kompetencje informatyczne, inicjatywność i przedsiębiorczość*), a także te, które wspierają, uatrakcyjniają i są dodatkową motywacją zwiększającą także atrakcyjność tych osób na rynkach pracy (np. *porozumiewanie się w języku ojczystym i w językach obcych; umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, świadomość i ekspresja kulturalna*).

Generalnie należy zgodzić się z tezą, że wszystkie kompetencje kluczowe uważane są za jednakowo ważne, ponieważ każda z nich może przyczynić się do awansu zawodowego i osobistego. Zakresy wielu spośród tych kompetencji częściowo się nakładają i są w szczególny sposób ze

12) G. Szumski, *Integracyjne kształcenie niepełnosprawnych*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2006.
13) *Kompetencje kluczowe w uczeniu się przez całe życie – europejskie ramy odniesienia*, Załącznik do zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z 18-12-2006 r. (L394).

sobą powiązane, a aspekty niezbędne w jednej dziedzinie wiedzy wspierają kompetencje w innej (np. „*…niektóre zagadnienia mają zastosowanie we wszystkich elementach ram odniesienia: krytyczne myślenie, kreatywność, inicjatywność, rozwiązywanie problemów, ocena ryzyka, podejmowanie decyzji i konstruktywne kierowanie emocjami są istotne we wszystkich ośmiu kompetencjach kluczowych…”).*

Opublikowana w maju 2010 r. Europejska Agenda Cyfrowa[14] (*ang. A Digital Agenda for Europe 2010*) jest jednym z siedmiu projektów przewodnich strategii Europa 2020. Jej zadaniem jest określenie głównej roli, jaką muszą odegrać technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), jeżeli Europa chce zrealizować swoje ambicje na rok 2020.

Rozwój kompetencji kluczowych uczniów rzutuje bezpośrednio na możliwość zdobycia przez nich kwalifikacji niezbędnych na współczesnym rynku pracy. Nie sposób tu nie zgodzić się z tezami, głoszonymi m.in. przez prof. zw. Stefana Kwiatkowskiego, dotyczącymi zależności pomiędzy poziomem kształcenia dzieci i młodzieży a ich przyszłymi kwalifikacjami na rynku pracy[15]. Ponadto zdecydowane stanowisko związków pracodawców wskazuje na poważną rozbieżność pomiędzy sposobem pojmowania zadań ciążących na współczesnej szkole i wyższych uczelniach, a faktycznymi oczekiwaniami pracodawców i szeroko rozumianego rynku pracy.

Celem eliminacji zdiagnozowanych już zagrożeń dotyczących użytkowania przez uczniów otwartego Internetu prowadzi się obecnie w Polsce szereg badań, które poza kontekstem całościowej diagnozy obecnego systemu edukacyjnego zajmują się także badaniem możliwości wdrożenia elektronicznych systemów edukacyjnych.

Zakres podejmowanych obecnie badań (europejskich – np. PISA[16] oraz w Polsce – np. badania kompleksowe IBE[17]) nad stanem i perspektywami szerokorozumianej edukacji obejmuje wiele aspektów i scenariuszy zmian w systemach edukacyjnych na jej wszystkich etapach. Niezwykle ważnym elementem będą wyniki obecnie podejmowanych przez IBE badań, w tym

14) *Europejska Agenda Cyfrowa w pracach i planach polskich instytucji,* Departament Społeczeństwa Informacyjnego MSWiA, Warszawa 2010.

15) Wykład *Edukacja a rynek pracy* wygłoszony przez prof. zw. Stefana Kwiatkowskiego w Akademii Pedagogiki Specjalnej (Dyrektor Instytutu Badań Edukacyjnych w latach 1993-2007, v-ce przewodniczący Komitetu Nauk Pedagogicznych PAN).

16) PISA - Program Międzynarodowej Oceny Umiejętności Uczniów (*ang. Programme for International Student Assessment*) koordynowany przez OECD, którego celem jest uzyskanie porównywalnych danych o umiejętnościach uczniów (powyżej 15 rok życia) w celu poprawy jakości nauczania i organizacji systemów edukacyjnych.

17) IBE- Instytut Badań Edukacyjnych (funkcjonujący pod nadzorem Ministerstw Edukacji Narodowej) prowadzi interdyscyplinarne badania naukowe nad funkcjonowaniem i efektywnością systemu edukacji w Polsce. Instytut uczestniczy w krajowych i międzynarodowych projektach badawczych (np. PISA).

realizacji projektu systemowego pt: *Badanie jakości i efektywności edukacji oraz instytucjonalizacja zaplecza badawczego*, współfinansowanego ze środków EFS[18]. Szczególnie istotnym wydają się w tym kontekście trzy tematy badawcze: *Badanie dotyczące sposobów wykorzystania technologii informacyjno – komputerowych w szkołach* oraz *Badanie indywidualizacji procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych* a także *Analiza funkcjonowania doradztwa edukacyjno – zawodowego w kontekście wsparcia płynnego przejścia młodzieży z systemu edukacji na rynek pracy*.

Realizowane programy badawcze mają zaprezentować diagnozę obecnego stanu przygotowania kadry pedagogicznej oraz ich gotowości do wprowadzenia zmian w zakresie form i metod nauczania. Powinny też stanowić diagnozę obecnego wyposażenia szkół (tzw. bazy szkolnej) w kontekście możliwości technicznego wdrożenia nowoczesnych rozwiązań i porównania tego stanu ze standardami europejskimi i światowymi w zakresie nowych metod kształcenia. W założeniach jest też możliwe wskazanie uwarunkowań, jakie leżą u podstaw wprowadzenia w polskich szkołach indywidualizacji kształcenia umożliwiającego rozwój uczniów zarówno w zakresie obowiązkowego minimum programowego (w tym tzw. „kompetencji kluczowych"), jak również stworzenia warunków do realizacji idei „równych szans", a nie tylko „wyrównywania szans" uczniów. Pod pojęciem „równych szans" należy rozumieć pracę z uczniem zdolnym, ale też indywidualny tok rozwoju wiedzy i kompetencji każdego ucznia zgodny z jego predyspozycjami i oczekiwaniami[19]. Kolejnym krokiem badawczym powinno być zbadanie możliwości wykorzystania indywidualnych, elektronicznych środowisk kształcenia, w tym realizacji idei „społeczeństwa bez szkoły" poprzez wykorzystanie najnowszych osiągnięć technicznych w zakresie rozwoju technologii informacyjnej i komunikacyjnej (TIK), nazwanych „chmurą edukacyjną".

W opinii wielu reformatorów systemu oświaty[20] dojrzeliśmy już do zmian w systemach edukacji, ale opór wielu środowisk, w tym także nauczycielskich, sprawia, że nie dokonano tego dotychczas, choć jest to już wymogiem czasów obecnych[21]. Zarówno w Europie, jak i w Polsce prowadzi się różnorodne badania na temat wykorzystania TIK w procesie dydaktycznym. Do znanych i wielowątkowych badań należą m.in.:

18) Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III: Wysoka jakość systemu oświaty, Poddziałanie 3.1.1: Tworzenie warunków i narzędzi do monitorowania, ewaluacji i badań systemu oświaty.

19) M.M. Sysło - tezy z dyskusji nad „przewrotem kopernikańskim w edukacji" na VI Kongresie Obywatelskim - Warszawa , 5 listopada 2011 r.

20) B. Śliwerski, *Czy reguły gry w oświacie sprzyjają celom, jakie deklarujemy?,* Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie, VI Kongres Obywatelski, Warszawa 2011.

21) A. Hildebrandt, *Cztery scenariusze rozwoju (pomorskiej) edukacji*, „Pomorski Przegląd Gospodarczy", nr 4/2010 (47).

- OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) – badania w ramach programu „Szkoła Przyszłości" (*ang. Schooling for Tomorrow*) – opracowanie 6 scenariuszy dot. przyszłości szkoły do 2020 r.;
- „e-Akademia Przyszłości" - opracowanie w ramach projektów UE – Program Operacyjny Kapitał Ludzki[22].

Wyniki z wyżej przytoczonych projektów badawczych dotyczących programu „Szkoła Przyszłości" zasługują tu na szczególną uwagę, gdyż efektem tych badań i analiz było stworzenie 6 scenariuszy dotyczących przyszłości szkoły do 2020 roku:

Ekstrapolacja *status quo* (*Attempting to maintain the status quo*):
a/ umocnienie zbiurokratyzowanego systemu szkolnego,
b/ rozszerzenie modelu rynkowego.

Odnowione spojrzenie na funkcje szkoły (renesans szkoły) (*Re-schooling:*)
a/ szkoła głównym centrum społecznym,
b/ szkoła organizacją uczącą i uczącą się.

Deskolaryzacja (*De-schooling*):
a/ sieci kształcenia w społeczeństwie sieciowym,
b/ ucieczka nauczycieli – czarny scenariusz.

Reforma edukacji to obecnie jeden z wiodących światowych trendów i nie jest to chwilowa moda, lecz dziejowa konieczność. Zmiana wymuszana jest przez dwa czynniki[23]:
- ekonomię: jak kształcić nasze dzieci w XXI wieku? - gdyż nie możemy przewidzieć, jakie będą potrzeby gospodarki w kolejnych latach;
- kulturę: jak zachować tożsamość kulturową w erze globalizacji?

W literaturze polskiej już od początku XXI w. wielu autorów[24] bardzo często zaczęło się z wielką troską wypowiadać o dotychczasowym, industrialnym modelu edukacji w Polsce. Między innymi w opinii autorów mobilnej edukacji[25] obecne „*pokolenie cyfrowych tubylców w warunkach polskich obejmuje już większość populacji pierwszych dwóch etapów szkolnych*". Znajdujemy się obecnie w szczególnym momencie procesu istotnie zauważalnych już zmian, gdyż większość uczniów należy do pokolenia, dla którego cyfrowa rzeczywistość jest ogólnie przyjętą normą (technologiczną i społeczną), a większość nauczycieli oraz rodziców w sposób znaczący odstaje od tego modelu. Należą do pokolenia nazywanego w literaturze mianem cyfrowych imigrantów (ang. *Digital Immigrants*). Ich nawyki

22) A. Okońska-Walkowicz, M. Plebańska, H. Szaleniec, *O kompetencjach kluczowych, e-learningu i metodzie projektów*, WSiP, Warszawa 2009.
23) *Zmiana paradygmatu edukacji* wg Kena Robinsona, http://system-edukacji/przyszlosc-edukacji/1744-zmiana-paradygmatu-edukacji-wg-kena-robinsona, [dostęp: 10.02.2012].
24) S. Kwiatkowski, „*Jakich kwalifikacji będzie potrzebowała polska gospodarka w roku 2020?*" – Udział w III Kongresie Obywatelskim w 2008.
25) *Mobilna edukacja,* http://edustyle.pl/mobilna-edukacja, [dostęp: 20.03.2012].

i zachowania należą do epoki industrialnej, która już przeminęła[26]. Ma to szczególne znaczenie ze względu na wiedzę, umiejętności oraz przyzwyczajenia obecnych wychowawców i decydentów odpowiedzialnych za kształt systemu edukacji. Niedostrzeganie przez nich potrzeb młodego pokolenia powoduje, że oferowane dziś programy kształcenia w sposób daleki odbiegają od oczekiwań pokolenia cyfrowych tubylców (ang. *Digital Natives*). Mało atrakcyjny obecny model szkoły musi więc ulec jak najszybszym zmianom[27].

Według Kena Robinsona możliwa jest zmiana paradygmatu edukacji. W jednym ze swoich opracowań stwierdza on: „*Współczesne systemy edukacyjne wychodzą na spotkanie przyszłości, proponując działania z przeszłości! Powoduje to mentalne wyjście z systemu milionów dzieci, które przestają widzieć sens w chodzeniu do szkoły*". I dalej: „*Nasze pokolenie miało pewność, że jeżeli będziemy się dobrze uczyć, dostaniemy dobrą pracę. Niestety ten system już tak nie funkcjonuje, przeterminował się. Owszem, nadal lepiej jest mieć dyplom, niż go nie mieć, ale przestał on już być gwarancją zdobycia pracy. Nie jest nią zwłaszcza obecnie, kiedy na drodze po niego młodzież często musi rezygnować z rozwoju własnych zainteresowań".*

Na podstawowe pytanie: co należy więc obecnie zrobić, aby podnieść poziom edukacji? - wielu ekspertów doradza, aby dokonać istotnego przełomu, w tym technologicznego i mentalnego. Podkreślają , że:

„…obecny system został wymyślony i usystematyzowany w dobie oświecenia (XVII-XVIII w.) oraz w warunkach ekonomicznych XIX-wiecznej rewolucji przemysłowej. Edukacja powszechna od początków XX wieku była opłacana z podatków, darmowa i obowiązkowa dla wszystkich. We wcześniejszym okresie (XVI-XIX wiek) było to jednak dobro luksusowe, dostępne tylko uprzywilejowanym społecznie i bogatym, *podstawą kształcenia był model intelektualny, zbudowany na zdolności wnioskowania dedukcyjnego i znajomości dzieł autorów klasycznych, obecne młode pokolenie żyje w czasach niezwykle intensywnego oddziaływania bodźców zewnętrznych i zalewanych olbrzymią ilością informacji, które tworzą tzw. „smog informacyjny", powodujący u wielu młodych ludzi zaburzenie funkcji selekcji tych informacji na ważne i nieistotne. Są oni bombardowani przez informacje dostarczane przez: billboardy reklamowe, setki kanałów telewizyjnych i radiowych, sieć komputerową i telefonii komórkowej. Należy przy tym zaznaczyć, że ten przekaz multimedialny jest często bardzo interesujący i niezwykle atrakcyjnie dostarczany…*"

26) M. Tanaś, *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, Impuls, Warszawa - Kraków 2004.
27) M.J. Szymański, *Kryzys i zmiana. Studia nad przemianami edukacyjnymi w Polsce w latach dziewięćdziesiątych,* Wyd. Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2001 oraz M. Tanaś, (red.), *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, MIKOM, Warszawa 2005.

Reasumując, należy podać ocenę obecnego stanu edukacji wg. Kena Robinsona:

„Szkoła niszczy ich zainteresowanie otaczającym światem, karząc za roztargnienie i brak umiejętności skupienia się. Brak koncentracji dzieci tłumaczy się ADHD. A tak się składa, że liczba przypadków ADHD zwiększa się wraz z rozwojem zestandaryzowanych testów. Im bardziej rozwinięty region, tym więcej leków podaje się dzieciom, żeby mogły się skupić. Otępia się je, zamiast pobudzać ich wrażliwość i pozwolić młodym umysłom pracować na najwyższych obrotach".

Świat poszedł znacząco do przodu, a edukacja pozostała w erze poprzedniej epoki industrialnej. Obecne szkoły działają jak dawne wielkie fabryki, a proces edukacji (spłaszczony do potrzeb tzw. „standardu edukacyjnego") wygląda obecnie jak proces produkcyjny dla „modelu średniej klasy". Dzielimy dzieci nie według ich uzdolnień, zainteresowań i predyspozycji, ale według ich wieku. Szkolny rytm zdobywania wiedzy wyznaczają kolejne lekcje, a nie zdobywana wiedza (kwalifikacje) i umiejętności.

Robinson pyta dalej: *„Skąd przekonanie, że kategorią, według której należy tworzyć zespoły, jest wiek? Czy podstawową cechą młodego człowieka jest data produkcji? Dlaczego nie bierzemy pod uwagę innych kryteriów, np. sposobu uczenia się?"*

Za Kenem Robinsonem przyjmuję tezę, że kluczem do przyszłości jest *myślenie dywergencyjne*, które jest w stanie zaakceptować wszystkie możliwe rozwiązania oraz dokonać analizy związków pomiędzy faktami pozornie od siebie oddalonymi. Pojęcie myślenia dywergencyjnego, chociaż związane z procesem twórczym, nie jest same w sobie synonimem kreatywności, ale zdolnością, która takie myślenie warunkuje.

Ken Robinson przedstawił także wyniki badań na zdolność dywergencyjnego myślenia na 1500 osobach. Wyniki te okazały się dość szokujące:

- najlepiej myśleniem dywergencyjnym posługują się przedszkolaki, a populacja tzw. „geniuszy" w tej populacji wynosiła 98%,
- gdy badania powtórzono po 5 latach w grupie dzieci w wieku 8-10 lat
- grupa „geniuszy" w tej populacji wynosiła już tylko 50%,
- testy powtórzono ponownie 5 lat później dzieciom w wieku od 13 do 15 lat i w grupie „geniuszy" było ich znacząco mniej.

Należałoby zadać więc sobie pytanie: czy można wyobrazić sobie odwrotną tendencję? Na początku zdolność dywergencyjnego myślenia jest niewielka, ale z czasem intensywnie wzrasta w wyniku odpowiedniego procesu kształcenia.

To założenie pokazuje dwie rzeczy:

- po pierwsze, wszyscy ludzie mają początkową zdolność do dywergencyjnego myślenia,
- po drugie – w większości przypadków zmniejsza się ona wraz z wiekiem i etapem edukacyjnym.

Na zdolność dywergencyjnego myślenia badanych dzieci wpływ miało zapewne wiele czynników. Dzieci te miały jednak jedną cechę wspólną – wszystkie uczestniczyły w powszechnym systemie edukacyjnym. Spędziły 10 lat w szkole, gdzie mówiono im, że jest tylko jedna odpowiedź i żeby pracowały samodzielnie - nie ściągały od kolegów. W późniejszym życiu zawodowym współpraca to pożądana cecha w zespole zadaniowym, ale w obecnej szkole to wykroczenie i oszustwo. Taki system wychowania i kształcenia rzutuje negatywnie na postawy w dorosłym życiu wielu ludzi.

Nie można obwiniać tylko nauczycieli i obecnych programów nauczania. Taki jest stereotyp edukacji. Musimy po prostu zacząć myśleć inaczej, odrzucić pojęcia: *człowiek wykształcony*, *charakter teoretyczny* lub *zawodowy*. Powinniśmy skoncentrować się na tym, co wiemy:

- najlepiej uczymy się w grupach, a rozwój jednostki jest możliwy tylko w oparciu o pracę zespołową i współpracę;
- nie możemy rozwijać nauki w oparciu o osiągnięcia i ocenę jednostek.

Stąd należy wysnuć wniosek, że na początek należy dokonać zmian w kulturze edukacji i zwyczajach panujących w szkołach, a następnie należy dążyć do zmiany form i metod kształcenia.

Jedną z takich nowoczesnych metod kształcenia promuje także w Polsce Colin Rose - światowej sławy psycholog, propagator nowoczesnych technik nauczania i uczenia się. Jego metoda przyspieszonego uczenia się języka angielskiego pozwala osiągnąć poziom B1 w pół roku, czyli sześć razy szybciej niż podczas nauki metodą tradycyjną. Metoda ta umożliwia zaangażowanie wszystkich zmysłów do nauki, przez co proces uczenia się jest jak najbardziej zbliżony do naturalnego. Prowadzi wykłady poświęcone rozwijaniu talentów u dzieci i młodzieży, prezentuje sposoby diagnozy talentów, jak również przedstawia techniki uczenia w klasie, w której są dzieci o zróżnicowanym potencjale i zdolnościach (indywidualizacja kształcenia). Swoje obserwacje wzbogaca o badania dokonane w Anglii przez BECTA[28].

Wyniki badań BECTA jednoznacznie wskazują na następujące fakty:

- największy przyrost wiedzy i umiejętności uczniów wykorzystujących ICT następuje na I etapie edukacyjnym (klasy I-III szkoły podstawowej) oraz w starszych grupach przedszkolnych (5, 6-latki); a znaczenie wykorzystywania technik informacyjno - komunikacyjnych w procesie nauczania maleje wraz z wiekiem uczniów;
- na III etapie edukacyjnym (gimnazjum) ma on jeszcze znaczenie poznawcze i motywujące (szczególnie w grupach, które dotychczas nie doświadczyły wsparcia nowych technologii);

28) BECTA (*ang. British Educational Communications and Technology Agency*) - Agencja wspierająca rząd brytyjski w realizacji wdrażania nowych technologii w edukacji, zajmującą się standaryzacją i rekomendowaniem określonych rozwiązań technicznych i technologicznych.

- na IV etapie edukacyjnym (szkoły ponadgimnazjalne) – jest on zasadniczo nieistotny (znikomy przyrost wiedzy w stosunku do poniesionych nakładów).

Wyniki powyższych badań nie dotyczą jednak przedmiotów związanych z nauczaniem informatyki i algorytmiki oraz projektowania komputerowego.

W chwili obecnej na szczególne zainteresowanie zasługuje raport „Polska 2030"[29] opracowany przez zespół doradców strategicznych premiera RP, kierowanych przez ministra Michała Boniego w rozdziale poświęconym edukacji: „*Gospodarka oparta na wiedzy i rozwój kapitału intelektualnego*" opiera się na przekonaniu, że rozwój wiedzy ma sens tylko, gdy służy wzrostowi konkurencyjności polskiej gospodarki i gdy opiera się na synergii systemów innowacji i edukacji. *„…Polska 2030 czerpie swój specyficzny język z argumentacji opartej na racjonalności ekonomicznej i w gruncie rzeczy ma charakter neoliberalny. Zakłada uproszczony model systemu edukacyjnego, który optymalnie, a więc przy najniższych możliwych kosztach, odpowiada na techniczne zapotrzebowanie na wykształcenie i potrzeby rynku pracy, martwiąc się jedynie niską efektywnością systemu oświatowego, mierzoną m.in. wielkością tzw. „odpadu edukacyjnego". Omawiając polski system oświatowy, raport koncentruje się w zasadzie jedynie na badaniu wyników szkolnych PISA oraz miejscu polskich uczniów w rankingu. Skutkiem takiego technokratycznego podejścia jest wykluczenie analizy nieekonomicznej, na przykład krytycznych funkcji nauczania i treści przekazu edukacyjnego…"*[30].

Trudno zgodzić się ze wszystkimi tezami i wnioskami płynącymi z tego raportu. Z jednej strony wskazuje on istotnie zagrożenia rozwojowe Polski w perspektywie długoterminowej, z drugiej zaś koncentruje się jedynie na aspektach skutków gospodarczych, a nie szeroko rozumianej zmianie strategii edukacyjnej i dążeniem do wyrównywania szans młodego pokolenia poprzez bezwzględną walkę z wszelkimi rodzajami wykluczenia (cyfrowego, społecznego, itp.). Rozwój kompetencji kluczowych uczniów i nauczycieli wydaje się w tym kontekście swoistym *panaceum* na dolegliwości polskiego systemu edukacyjnego i umożliwienie nabywania wiedzy i umiejętności technicznych tak pożądanych we współczesnym świecie zdominowanym przez nowe technologie.

Potwierdzeniem powyższej opinii jest cytat z ww. raportu „Polska 2030", gdzie zespół doradców strategicznych premiera stwierdza: *„…Polska, z wyjątkiem Mazowsza, jest obszarem o bardzo niskim poziomie rozwoju społeczeństwa informacyjnego. W analizie stopnia realizacji unijnej inicjatywy eEurope 2005 (poprzednika programu e2010) Polska została zaliczona do państw, dla których tempo rozwoju*

29) *Raport Polska 2030*, Zespół Doradców Strategicznych Prezesa Rady Ministrów opublikował 17 czerwca 2009 r. *Raport Polska 2030*.
30) P. Sadura *Edukacja i grzechy główne raportu Polska 2030*" , http://www.krytykapolityczna.pl/Opinie/Sadura-Edukacja-i-grzechy-glowne-raportu-Polska-2030/menu-id-197.html, [21.01.2010].

społeczeństwa informacyjnego jest niższe niż średnia europejska. Mamy więc w Polsce do czynienia zarówno z nierównościami wewnątrz społeczeństwa, jak i z zapóźnieniami wobec innych państw w regionie odnośnie do technologii kluczowych w XXI wieku. Stoimy przed koniecznością nie tylko wyrównania różnic oraz nadrobienia zapóźnień, ale też stworzenia infrastruktury „odpornej na przyszłość"- pozostającej przydatną mimo dalszych, nieprzewidzianych przemian technologicznych…"[31].

Jednocześnie zauważamy w raporcie pomijanie lub też przemilczanie wielu kwestii i uwarunkowań społecznych dotykających bezpośrednio obecnego systemu edukacyjnego, co bez wątpienia będzie rzutowało na losy zmian w kierunkach edukacji młodego pokolenia. Podjęte obecnie działania przez resort edukacji w zakresie dwóch niezmiernie ważnych obszarów: wprowadzeniu obowiązkowego wychowania przedszkolnego[32] oraz strukturalnej modernizacji szkolnictwa zawodowego[33] przyczynią się do zmiany odbioru społecznego polskiej szkoły oraz wpłyną na wymierne efekty kształcenia, szczególnie w obszarze kształcenia zawodowego.

Wnioski zawarte w wielu dokumentach rządowych[34] są godne uwagi, gdyż eksperci[35] pracujący dla rządu włożyli wiele wysiłku, aby poprawnie zdiagnozować stan polskiej gospodarki (analiza SWOT) oraz potrzeby edukacyjne i związane z nimi niezbędne kierunki modernizacji. Można oczywiście spierać się nad zakresem i tempem koniecznych zmian, ale należy dołożyć wszelkich starań, aby te programy modernizacyjne otrzymały niezbędne społeczne wsparcie, a kolejne rządy, by zabezpieczyły na ten cel odpowiednie środki finansowe. Szczególnie należy tu podkreślić tzw. „czynnik ludzki", a dokładnie konieczność stworzenia stałego zespołu zadaniowego, który zgodnie z wybraną metodyką projektową (harmonogramem i budżetem) będzie realizował ten wielki projekt przystosowujący Polskę do zmieniającej się dynamicznie gospodarki światowej.

Odzwierciedleniem powyższych trosk jest wielokrotnie już przytaczana zmiana podejścia do przyszłego modelu edukacji na wszystkich etapach kształcenia młodego pokolenia, uwzględniająca wpływ nowych technologii (TIK) na faktyczne efekty kształcenia i rozwój tzw. kompetencji kluczowych, w tym możliwość wykorzystania „chmury edukacyjnej" w procesie kształcenia dzieci i młodzieży.

31) Zespół doradców strategicznych premiera - Raport Polska 2030, Warszawa 2009, s. 144.
32) 10 grudnia 2009 r. Rada Ministrów podjęła uchwałę nr 216/2009 zmieniającą uchwałę w sprawie Rządowego programu wspierania w latach 2009-2014 organów prowadzących w zapewnieniu bezpiecznych warunków nauki, wychowania i opieki w klasach I-III szkół podstawowych i ogólnokształcących szkół muzycznych I stopnia - „Radosna szkoła".
33) *Założenia projektowanych zmian - Kształcenie zawodowe i ustawiczne*, Konsultacje społeczne (16 konferencji regionalnych) na temat dokumentu MEN.
34) *Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce do roku 2013,* Program przyjęty przez Radę Ministrów w dniu 23 grudnia 2008 r.
35) Zespół doradców strategicznych premiera „Raport Polska 2030". Warszawa 2009

Zakończenie

Wyjściem z impasu wydaje się zastosowanie w procesie nauczania nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz dokonanie zmian w formie przekazu samej wiedzy poprzez zastosowanie zmienionych form i metod nauczania[36]. Skoro zainteresowanie mobilnym kształceniem nasiliło się wraz z rozwojem narzędzi, które umożliwiają korzystanie z nieograniczonych zasobów edukacyjnych w Internecie (np. tabletów PC, iPodów, zaawansowanych telefonów komórkowych (np. smartfony), a nawet konsol do gier, to korzystając z tych narzędzi, ich posiadacze mogą dosłownie – uczyć się w ruchu: bez względu na miejsce i czas, ale warunkiem koniecznym jest dostęp do odpowiednio przygotowanych i ciągle dostępnych zasobów np. w „chmurze edukacyjnej".

Obecnie tworzone platformy edukacyjne (zarówno komercyjne, jak i niekomercyjne, np. tworzone z udziałem funduszy europejskich) mają zbliżone funkcjonalności i zunifikowane standardy technologiczne, co pozwala na dość swobodne przeszukiwanie zasobów i szybki dostęp do określonych treści edukacyjnych. Podstawowym zadaniem platform edukacyjnych jest zwiększenie efektywności pracy uczniów i nauczycieli w systemie klasowym i poza szkołą. Platformy edukacyjne oferują m.in.: możliwość tworzenia i przechowywania materiałów edukacyjnych, wykorzystania udostępnianych przez nauczycieli opracowań i zadań do samodzielnej nauki oraz planowania zajęć, tworzenia indywidualnych ścieżek rozwoju uczniów, a także zdalnego oceniania aktywności uczniów oraz ich postępów w nauce (zdalne testy). Ponadto w standardowych funkcjonalnościach platform edukacyjnych występuje możliwość komunikowania się z rodzicami, a także ich angażowania w życie szkoły. Platformy oferują też możliwość tworzenia grup zadaniowych i wykorzystywania do kontaktów bezpośrednich w procesie edukacyjnym poczty elektronicznej, for dyskusyjnych, blogów i czatów, które są niezwykle atrakcyjne i masowo stosowane w kontaktach bezpośrednich uczniów. Dlatego też powszechnie uznaje się, że platformy edukacyjne wspierają personalizację i indywidualizację kształcenia. Nie bez znaczenia jest też fakt, że przygotowują obecnie uczącą się młodzież do procesu kształcenia się przez całe życie. Należy więc podkreślić, że platformy edukacyjne są zintegrowaną grupą narzędzi informatycznych (programów i usług *online*), które zostały zaprojektowane do wspomagania procesu nauczania i uczenia się. Oferowana do tych wszystkich zadań, a jednocześnie eliminująca dotychczas zdiagnozowane zagrożenia w sieci, „chmura edukacyjna" wydaje się być właściwą do szybkiego wdrożenia ofertą technologiczną we właściwym czasie.

36) F. Szlosek (red.), *Ewolucja kwalifikacji nauczycieli w kontekście przemian edukacyjnych. Forum polsko-ukraińskie*, Wyd. Inst. Technologii Eksploatacji-PIB, Warszawa-Siedlce Radom, 2007.

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *Dziecko w cyberprzestrzeni,* Wyd. Fundacja Pedagogium, Warszawa 2007.

Bednarek J., Andrzejewska A., *Cyberświat - możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa 2009.

Bednarek J., Lubina E., *Kształcenie na odległość. Podstawy dydaktyki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Sysło M. M., *e-learning w szkole*, Uniwersytet Wrocławski, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Baker P., *Using Corpora in Discourse Analysis*, London 2007.

Cellary W., *Szanse młodzieży w gospodarce wobec globalnego społeczeństwa informacyjnego i gospodarki opartej na wiedzy, Polska w Unii Europejskiej wobec wyzwań Globalnego Społeczeństwa Informacyjnego*, Posiedzenie plenarne Komitetu PAN „Polska w Zjednoczonej Europie" czerwiec 2004 r.

Dylak S., Moorman G., Trathen W., *Dialog w kształceniu na odległość – jego znaczenie i struktura*, [w:] Wrycza S., Wojtkowiak J. (red.), *Nauczanie na odległość, wyzwania -tendencje - aplikacje*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2002.

Eurydice National summary sheets on education systems in Europe and ongoing reforms. Poland 2009.

Morbitzer J. (red.), *Techniki komputerowe w przekazie edukacyjnym,* Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2002.

Juszczyk S., (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2002.

Machnacz A., *Zagrożenia bezpieczeństwa sieci i systemów teleinformatycznych, Internet - Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Warszawa 2007.

Bednarczyk H., Łopacińska L., Charraud A. M. (red.), *Kształcenie zawodowe w kontekście Europejskich Ram Kwalifikacji*, Wydawnictwo Naukowe Instytutu Technologii Eksploatacji - PIB, Radom 2008.

Gordon Dryden, Jeannete Vos, *Rewolucja w uczeniu się, Chcesz myśleć sprawniej niż inni?,* Wydawnictwo Moderski i S-ka, Poznań 2000.

Szlosek F. (red.), Ewolucja *kwalifikacji nauczycieli w kontekście przemian edukacyjnych. Forum polsko-ukraińskie*, Wyd. Inst. Technologii Eksploatacji-PIB, Warszawa-Siedlce Radom, 2007.

Szlosek F., Lewowicki T., Szlosek F. (red.), *Kształcenie ustawiczne do wie-*

lokulturowości, Inst. Technol. Eksploatacji - PIB w Radomiu, Warszawa –Radom 2009.

Sysło M. M., *Standardy umiejętności nauczycielskich w zakresie technologii informacyjnej bazą dla budowy świadomego społeczeństwa informacyjnego*, wystąpienie na konferencji „E-rewolucja. Popularyzacja idei społeczeństwa informacyjnego" w Bielsku-Białej, 24 listopada 2003 r.

Strykowski W., *Kompetencje medialne: pojęcia, obszary, formy kształcenia*, [w;] W. Strykowski, W. Skrzydlewski W. (red.), *Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, Poznań 2004.

Straszak A.,, *Sieciowa infrastruktura edukacyjna społeczeństwa informacyjnego*, [w:] Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Rola i miejsce technologii informacyjnej w okresie reform edukacji w Polsce*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003.

Strategia państwa polskiego w dziedzinie mediów elektronicznych na lata 2005–2020,KRRiT, 26 sierpnia 2005.

Tanaś M., (red.) *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, MIKOM, Warszawa 2005.

Tanaś M., *Edukacyjne konsekwencje rozwoju środków informatycznych*, [w:] Kwiatkowska H., Szybisz M. (red.), *Edukacja i dialog w świecie przyszłości*, Wyższa Szkoła Humanistyczna, Pułtusk 2003.

Tanaś M., *Kultura i język mediów – przedmiot badań i refleksji pedagogicznej,* [w:] Kognitywistyka i media w edukacji, 1-2/2008.

Tanaś M., *Wychowanie a media,* [w:] Siemieniecki B. (red.) *Pedagogika mediów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2006.

Tapscott D., *Gospodarka cyfrowa. Nadzieje i niepokoje ery świadomości cyfrowej*, Warszawa 1998.

Wrona A., *Cyberpornografia i cyberseks,* [w:] Bednarek J., Andrzejewska A., (red.) *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia,* Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 2009.

Wrota Polski – wstępna koncepcja projektu, Warszawa, Komitet Badań Naukowych, Warszawa 2002.

Dokumenty rządowe:

Krajowy Program Reform na lata 2009-2011.

Deklaracja polityczna Rządu zawarta w dokumencie "Partnerstwo dla dobrobytu" – Non-paper Polski w sprawie strategii gospodarczej UE po 2010 r. – przyjęty przez Komitet Europejski Rady Ministrów w dniu 22 września 2009 r.

Polska 2030 wyzwania rozwojowe; KPRM; Warszawa 2009, Diagnoza Społeczna 2009 Warunki i jakość życia Polaków, (red.) J. Czapiński, T. Panek; Rada Monitoringu Społecznego; Warszawa 2009, Materiały IV Kongresu Obywatelskiego 2009, Materiały III Ogólnopolskich Spotkań Ekonomii Społecznej 2009.

Plan Rozwoju i Konsolidacji Finansów 2010-2011 – Kancelaria Prezesa Rady Ministrów (z dn. 2010-01-29).

Krajowa Strategia Rozwoju Regionalnego 2010 -2020: Regiony, Miasta, Obszary wiejskie; Ministerstwo Rozwoju Regionalnego; Warszawa 2009;

Pre-Primary, General, 2008, Podstawa programowa wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego.

Secondary, General, 2008, Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych, których ukończenie umożliwia uzyskanie świadectwa dojrzałości po zdaniu egzaminu maturalnego.

Netografia:

http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/eurybase_en.php

http://www.krytykapolityczna.pl/Opinie/Sadura-Edukacja-i-grzechy-glowne-raportu-Polska-2030/menu-id-197.html

http://edustyle.pl/mobilna-edukacja

http://www.cie.men.gov.pl/index.php/sio.html

http://pl.wikipedia.org/wiki/Chmura_obliczeniowa

Katarzyna Badźmirowska – Masłowska

ROZWÓJ NOWYCH TECHNOLOGII KOMUNIKACYJNYCH A BEZPIECZEŃSTWO DZIECI W UNII EUROPEJSKIEJ (1996 – 2011). PERSPEKTYWA PRAWNA

Wstęp

Zmiany paradygmatu komunikowania, powstające w związku z pojawianiem się nowych technologii, determinują rozwój społeczeństw, dla których fundamentem staje się przepływ informacji. Wpływ środków masowego przekazu, a obecnie szerzej – środowiska nowych technologii komunikacyjnych, na rozwój dzieci i młodzieży nie budzi wątpliwości, choć jego zakres i stopień uwarunkowany jest wieloma, różnorodnymi czynnikami zarówno o charakterze endo, jak i egzogennym. Kluczową rolę w zachodzących procesach społecznych odgrywają klasyczne i nowe media, które niejako zastępują – tradycyjnie najistotniejsze dla kształtowania jednostki – oddziaływania rodziny, szkoły czy środowiska rówieśniczego. Szczególna rola przypada tu audiowizualnym środkom przekazu, przy czym należy zauważyć, że współcześnie różnorodne kategorie mogą być obejmowane tym pojęciem. Zasadniczo wyodrębnia się audiowizualne usługi medialne w rozumieniu dyrektywy 2010/13 oraz tzw. nowe media. W pierwszej grupie zawarte jest zarówno tradycyjne, linearne rozpowszechnianie telewizyjne, jak i nielinearne usługi 'na żądanie'; druga łączy się z usługami *on-line*, w ramach których następuje zarówno internetyzacja mediów masowych, jak i pojawianie się nowych form komunikacyjnych, charakteryzujących się zwłaszcza interakcyjnością, ale też możliwością ograniczania w różnym stopniu publiczności przekazu. Internet i inne nowe technologie oferują coraz to bardziej zróżnicowane, także jeśli chodzi o aspekty kulturowe, formy przekazu dla ich użytkowników/konsumentów, np. gry wideo, aplikacje hybrydowe, etc.[1]. Trzeba jednak pamiętać, że stanowią one niejako dodatkowe środki techniczne rozpowszechniania różnorodnej, także nielegalnej (prawem zakazanej), lub potencjalnie szkodliwej dla rozwoju małoletnich zawartości. Tak charakteryzowane środowisko kreuje specyficzne wyzwania w zakresie ochrony dzieci i młodzieży. Oczywiste zróżnico-

1) W ramach definicji nowych mediów uwzględnia się też niekiedy blogi, podcastingi, aplikacje hybrydowe, czy pocztę elektroniczną a nawet oprogramowania komputerowe; ponadto rozszerza się zakres urządzeń odbiorczych: DVD, palmtopy, tablety, PDA i odtwarzacze mp3, mp4. Kwestie terminologiczne wyjaśniające relacje między pojęciami komunikacji a komunikowania społecznego przekraczają ramy niniejszej pracy; tu są one stosowane zamiennie z innymi, tj. środowisko nowych technologii, *on-line*, etc.
por. np. 3. Cellary W. (red.), *Przemiany społeczne*, [w:] *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Wyd. UNDP, Warszawa 2002; K. Chałubińska–Jentkiewicz, *Media audiowizualne. Konflikt regulacyjny w dobie cyfryzacji*, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2011; Dijk, J. van, *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci.* Warszawa 2010; L. Gorman, D. McLean, *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne*, WAiP, Kraków 2010, H. Jenkins, *Kultura konwergencji, zderzenie starych i nowych mediów*, WAiP, Warszawa 2007; R. Sierocki, M. Sokołowski, *Metafory sieci. (Re)definiowanie Internetu*, [w:] M. Jeziński (red.), *Nowe media w systemie komunikowania: Edukacja, cyfryzacja*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2011.

wanie globalnego obszaru audiowizualnego tworzy przesłanki dla nieco odmiennego regulowania medialnych usług audiowizualnych i innych usług *on-line*, w zależności od ich typu, przy zachowaniu jednak wspólnych dla całego sektora pryncypiów i standardów; chodzi tu bowiem o skuteczność realizacji zakładanych celów, co jest możliwe przy zastosowaniu odpowiednich dla danego środowiska metod i środków. Kwestia ta odnosi się także do kształtowania systemu ochrony dzieci i młodzieży przed negatywnymi dla nich treściami. W Unii Europejskiej rozróżnienie to widoczne było już w pierwszych dokumentach poświęconych tym zagadnieniom, w których proponowano nieco odmienne systemy rozwiązań dla masowych mediów audiowizualnych oraz rozwijających się innych usług *on-line*[2].

Unia Europejska wyznacza standardy odnośnie ochrony, obejmując swoją działalnością zasadniczo dzieci i młodzież do 18 roku życia. Odnotowania wymaga fakt, że w dyrektywach dotyczących audiowizualnego sektora medialnego posługuje się ona pojęciem małoletnich (*minors*), natomiast względem usług *on-line* raczej używany jest termin dzieci (*children*). Opierając się na uniwersalnym standardzie *Konwencji o prawach dziecka,* oznacza ono: *każdą istotę ludzką w wieku poniżej osiemnastu lat, chyba że zgodnie z prawem odnoszącym się do dziecka uzyska ono wcześniej pełnoletniość* (art. 1). Ogólnie zatem można w obydwu przypadkach zasadniczo mówić o osobach, które nie przekroczyły progu dorosłości, jednak z analizy dokumentów unijnych wynika, że jeśli chodzi o sektor nowych technologii, w większym stopniu zwraca się uwagę na najmłodsze kategorie wiekowe konsumentów/ użytkowników; wynika to prawdopodobnie z samego charakteru tego sektora, w którym kontrola rodzicielska/ opiekuńcza nastręcza większych trudności niż w przypadku audiowizualnych usług medialnych[3].

Zgodnie z art. 3 Konwencji państwa zobowiązane są dążyć do jak najlepszego zabezpieczenia interesów dziecka, w tym zapewnienia mu ochrony i opieki wymaganej dla jego dobra poprzez stworzenie i realizację właściwego systemu administracyjno – prawnego, jednocześnie *biorąc pod uwagę prawa i obowiązki jego rodziców, opiekunów prawnych lub innych osób prawnie za nie odpowiedzialnych*, czyniąc to poprzez podejmowanie wszelkich właściwych środków ustawodawczych i administracyjnych[4]. Podobnie, zgodnie z art. 24 *Karty Praw Podstawowych* UE, władze publiczne i instytucje prywatne mają przede wszystkim na uwadze dobro/ interes

---

2) Niniejsze opracowanie poświęcone jest zasadniczo dostępnym publicznie usługom elektronicznego środowiska *on-line*.

3) *Konwencja oprawach dziecka z 20 listopada 1989 roku,* Dz. U. z 1991 r. Nr 120, poz. 526.

4) Por. M. Sitek, *Prawne i instytucjonalne ramy zwalczania handlu ludźmi,*[w:] Sitek B., Dammacco G. i in. (red.), *Wykorzystywanie człowieka w XX i XXI wieku,* UWM Wydział Prawa i Administracji, Olsztyn 2012, s. 331-344

dziecka; małoletni zaś mają prawo do ochrony, koniecznej dla ich dobra, z uwzględnieniem ich wieku i stopnia dojrzałości ich poglądów[5].

Należy respektować prawa dzieci do wolności myśli, sumienia i wyznania oraz na podstawie tego standardu zagwarantować im prawo do swobodnej wypowiedzi: poszukiwania, otrzymywania i przekazywania idei i informacji, niezależnie od granic i form, w jakich się to odbywa. Ograniczenia są dopuszczalne, o ile są konieczne m.in. dla ochrony bezpieczeństwa społecznego, moralności publicznej, wyrażanej w państwach członkowskich w obszarze audiowizualnym poprzez samo-definiowanie interesu publicznego w ujęciu narodowym, którego istotną częścią jest ochrona dzieci i młodzieży; standard ten, co oczywiste, powinien dotyczyć także internetyzowanych mediów oraz innych usług *on-line* (art. 14 w zw. z art. 13 *Konwencji*). Celowe wydaje się tu odrzucenie skrajnych stanowisk zabraniających z jednej strony jakichkolwiek ograniczeń w środowisku Internetu, z drugiej zaś wprowadzających cenzurę i nadmierną kontrolę. Zrównoważenie obydwu tych podejść może mieć miejsce, jeśli za kryterium ewentualnego, przy zbalansowaniu z innymi prawami, wprowadzania restrykcji przyjąć ochronę małoletnich jako – wspólnej dla krajów członkowskich UE – przesłanki dla realizacji interesów narodowych w tym zakresie; zasada subsydiarności i proporcjonalności powinna być tu jednak stosowana na wszystkich poziomach, włącznie z krajowym. Analizując dokumenty unijne, można przyjąć, że tak się właśnie dzieje. Komisja Europejska precyzuje bowiem: *Przeciwdziałanie zagrożeniom i wzmacnianie bezpieczeństwa w społeczeństwie cyfrowym to wspólna odpowiedzialność osób prywatnych i organów publicznych, na szczeblu lokalnym i globalnym. W celu zwalczania wykorzystywania seksualnego i rozpowszechniania materiałów związanych z seksualnym wykorzystywaniem dzieci w Internecie, na szczeblu krajowym i unijnym ustanowić można platformy ostrzegania, jak również stosować środki zezwalające na usuwanie szkodliwych treści i zapobieganie ich wyświetlania. Niezbędne jest również prowadzenie działań edukacyjnych i kampanii informacyjnych dla ogółu społeczeństwa (...). Należy również zachęcić przedstawicieli przemysłu do opracowania i wdrożenia systemów samoregulacji, w szczególności w odniesieniu do ochrony nieletnich korzystających z ich usług.* Rada natomiast konkluduje*: Ważne jest, by państwa członkowskie, Komisja, przemysł audiowizualny i dostawcy usług internetowych byli świadomi nowych wyzwań w zakresie wzmocnienia pozycji i ochrony małoletnich, które to wyzwania*

5*) Karta praw Podstawowych*, OJ. 14.12.2007, C 303; por. Wyrozumska A., *Znaczenie prawne zmiany statusu Karty Praw Podstawowych Unii Europejskiej w Traktacie Lizbońskim oraz Protokołu Polsko-Brytyjskiego*, Przegląd Sejmowy 2008 Nr 2(85), str. 25–39. Osobnego opracowania wymagają kwestie niegodziwego traktowania i seksualnego wykorzystywania dzieci, por. np. M. Gruchoła, *Ochrona małoletnich internautów w prawie i praktyce Unii Europejskiej,* Rozprawy Społeczne, nr 1 (V) 2011, s. 78 – 89.

wynikają z rozwoju w dziedzinie audiowizualnych i internetowych usług informacyjnych, ale też by zdawali sobie sprawę z istnienia instrumentów mających służyć reagowaniu na te wyzwania[6].

Powyższe sformułowania świadczą o tym, że instytucje UE przywiązują dużą wagę do omawianych zagadnień. Stanowią one jednocześnie pewnego rodzaju ramy, standardy, w których operować powinny państwa członkowskie, a szerzej wszystkie zainteresowane strony reprezentujące zarówno przemysły nowych technologii, jak i środowiska organizacji pozarządowych czy wreszcie samych rodziców, opiekunów, nauczycieli czy małoletnich; co istotne, działają one w ścisłej współpracy zwłaszcza z Komisją Europejską i pod auspicjami UE. Mimo iż finalnymi adresatami działań są dzieci i młodzież oraz najbliższe im środowiska rodzinne i szkolne, efektywność przyjmowanych rozwiązań w warunkach transgraniczności omawianego obszaru musi opierać się o kooperację ponad i międzynarodową i podlegać koordynacji na poziomie unijnym. Można zauważyć, że Unia reaguje na zmieniające się środowisko audiowizualne, dostrzegając pojawiające się coraz to nowe wyzwania i próbując stosować adekwatne metody i środki ukierunkowane na skuteczną ochronę małoletnich; w tym celu dokonuje odpowiednich zmian w ramach już stosowanych narzędzi, wprowadza nowe, kompilując je w spójne systemy przeznaczane dla danego typu usług. Sektor treści audiowizualnych postrzegany jest szeroko, obejmując zagadnienia łączące się np. ze specyfiką ich udostępniania w nowych warunkach (gry wideo *on-line*) czy tworzenia się nowych lub modyfikacji istniejących już form w związku np. z rozwojem technologii mobilnymch.

Poszerzający się zakres oferowanych treści i ich form skutkuje coraz większymi problemami w zakresie ochrony dzieci i młodzieży. Prześledzenie poszczególnych etapów działalności UE w kontekście stosowania miękkich i twardych środków prawnych w powyższym zakresie wydaje się ważne z punktu widzenia projektowania adekwatnych dla współczesnych wyzwań systemowych rozwiązań. Zwłaszcza jeśli chodzi o nowe, narastające zagrożenia, do których dochodzi poprzez systemy teleinformatyczne lub sieci telekomunikacyjne, tj. uwodzenie dzieci (*grooming*) czy nękanie, ośmieszanie, wyzywanie, kompromitowanie, szantażowanie (*cyber-bullying*)[7].

Etapy i kierunki rozwoju środowiska nowych technologii komunikacyjnych znajdują odzwierciedlenie w rozwiązaniach proponowanych dla zagwarantowania efektywnej ochrony małoletnich, zawartych w ko-

6) *Communication from the Commission to the European Parliament, the council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions a digital agenda for Europe* COM (2010) 245 final/2; European Parliament resolution of 5 May 2010 *on a new Digital Agenda for Europe*: 2015.eu (2009/2225(INI)); *Council conclusions* of 31 May 2010 *on digital agenda in Europe*, COM/2010/0245 final.
7) Por. art. 200a *kodeksu karnego 6 czerwca 1997 r.,* Dz. U. 1997nr 88 poz. 533 z późniejszymi zmianami, kodeks-karny.org (19.06.2012).

lejnych, posiadających różnorodny charakter, dokumentach Unii Europejskiej; niekiedy nadaje się im charakter prawnie wiążący, pod warunkiem jednakże zastosowania zasady subsydiarności. Chronologicznie, poczynając zasadniczo od zielonej księgi z 16.10.1996 roku *o ochronie małoletnich i godności ludzkiej w audiowizualnych i informacyjnych usługach*[8], poprzez m.in. programy bezpieczniejszego Internetu (1999 – 2013), aż do odnośnej strategii z 2012 roku[9], UE dąży do obejmowania swoimi działaniami całokształtu zagadnień. Dlatego wraz ze zmianami cywilizacyjnymi wzrasta liczba dokumentów i obejmowany nimi obszar problemowy. Przyjmuje się lub korzysta z ogólnych standardów konwencyjnych, Karty Praw Podstawowych, dyrektyw, etc., uzupełniając je rekomendacjami, komunikatami, rezolucjami, studiami, programami czy wreszcie strategią. Szeroki wachlarz stosowanych instrumentów zawiera różnorodne metody, środki i narzędzia, tj. 1) samo i ko-regulacje, kodeksy dobrych praktyk, 2) zabezpieczenia techniczne i systemy oznakowań/ oznaczeń zawartości (w formie kategoryzacji wiekowych lub klasyfikacji treści[10]), 3) edukacja do szeroko rozumianego środowiska nowych technologii; podkreśla się znaczenie ustalania standardów na poziomie nie tylko krajowym, ale przede wszystkim na unijnym czy międzynarodowym. Mimo że – jak już o tym była mowa – finalnymi ich adresatami są małoletni i ich środowiska rodzinne (w pewnym stopniu także szkolne), to obowiązki prowadzenia określonych działań nakłada się zarówno na UE (głównie Komisję Europejską), państwa członkowskie, przedstawicieli odpowiednich przemysłów, czy wreszcie innych zainteresowanych stron (np. organizacji pozarządowych); współpraca ponadnarodowa i między sektorami publicznym i prywatnym jest bowiem podstawą do tworzenia i możliwie najskuteczniejszego i systemowego realizowania celów i zadań wynikających z ochrony małoletnich w nowym środowisku usług komunikacyjnych. Żadne jednak środki nie są wystarczająco efektywne i nie mogą zastąpić kontroli rodzicielskiej, dlatego szeroko rozumiane zagadnienia edukowania społeczeństwa (zwłaszcza użytkowników końcowych) nabierają szczególnego znaczenia; ważne znaczenie mają więc kwestie praktycznych umiejętności w korzystaniu z narzędzi kontroli rodzicielskiej. Dlatego szczególny nacisk położono na kwestie związane z sytuacją rodziców/ opiekunów jako osób bezpośrednio odpowiedzialnych za skuteczność prowadzonych polityk; temu zagadnieniu poświęcony jest ostatni punkt opracowania.

8) COM (96) 483 final.
9) Zagadnienie europejskiej strategii w kierunku bezpieczniejszego internetu dla dzieci, wymaga odrębnego opracowania, *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, European strategy for a better internet for children,* COM (2012) 196 final.
10) Szerzej por. pkt 5, przypis 51.

1. Geneza ochrony małoletnich w UE w sferze usług on – line

Już w zielonej księdze z 16.10.1996 roku *o ochronie małoletnich i godności ludzkiej w sferze usług audiowizualnych i informacyjnych*[11] wskazano, że ochrona dzieci i młodzieży w związku z rozwojem nowych technologii staje się coraz bardziej złożona; dostosowujący się do jego poziomu przemysł zaczął więc wprowadzać szereg nowych – względem stosowanych w sektorze mediów audiowizualnych – mechanizmów dla dostawców treści, warunkowego dostępu czy konsumentów/użytkowników. Co istotne, uznano, że tylko kompleksowy system umożliwi rodzicom/opiekunom sprawowanie efektywnej kontroli dostępu małoletnim do usług internetowych lub innych świadczonych drogą *on-line*. Wskazano na potrzeby: 1) dokonywania uprzedniej identyfikacji użytkowników, 2) umożliwiania rodzicom ograniczania czasu dostępu do w/w usług, 3) kontrolowania przez nich historii aktywności dzieci, 4) filtrowania materiałów pod kątem automatycznego relegowania zawartości nielegalnej (*illegal)* lub oznakowywania treści szkodliwych (*harmful).*

Kluczowym problemem usług *on-line* stała się kwestia klasyfikacji ich zawartości; ma to znaczenie, zwłaszcza jeśli uwzględni się fakt, że każdy użytkownik jest potencjalnie także jej dostawcą. W tym kontekście postulowano rozwijanie trzech typów filtrowania, obejmujących: 1) 'czarną listę' (*black list*) – ukierunkowaną na blokowanie dostępu do stron zidentyfikowanych jako problematyczne (np. zawierających sceny nagości, seksu, przemocy, etc.); uznano jednak, że listę tę trudno jest aktualizować; 2)' białą listę' *(white list)* – opartą o indywidualne, uprzednie określenie stron, do których dostęp jest uprawniony; wskazano tu na trudności w wyznaczaniu jej granic; 3) 'neutralną listę' (*neutrallabeIling)* – skonstruowaną na potrzeby użytkowników przez dostawców lub inne podmioty na podstawie przyjętych przez nich kryteriów. Zastosowanie kombinacji powyższych form klasyfikowania treści miało na celu umożliwienie rodzicom/ opiekunom stworzenia warunków stosunkowo bezpiecznego dostępu do Internetu przez dzieci i młodzieży; choć – jak podkreślono – tylko wprowadzenie generalnego systemu neutralnego oznakowania pozwoli na całościowe uregulowanie omawianej problematyki.

Rekomendacja Komisji (98/560/EC) [12], dotycząca środowiska usług in-

11*) Green Paper on the Protection of Minors and Human Dignity in Audiovisual and Information Services***,** COM (96) 483 final, 16 October 1996.

12) *Council Recommendation* 98/560/EC of 24 September 1998 *on the development of the competitiveness of the European audiovisual and information services industry by promoting national frameworks aimed at achieving a comparable and effective level of protection of minors and human dignity* , O. J. L 270 of 7.10.1998; u podstaw powyższych rozwiązań stała wspólna rezolucja Rady i przedstawicieli rządów państw członkowskich. *Resolution of the council and*

formacyjnych i audiowizualnych i stanowiąca wytyczne dla krajowych legislacji, objęła wszystkie elektroniczne media. Z globalnej natury sieci komunikacyjnych, wynikła konieczność przyjęcia międzynarodowego do nich podejścia; transgraniczność usług audiowizualnych wymogła też wzmocnienie środków na poziomie unijnym, jako efektywniej realizujących zadania w tym sektorze. Istotnym elementem było tu ustanowienie narodowych ram, ukierunkowanych na lepsze rozumienie i stosowanie standardów europejskich i istniejących w ich ramach krajowych regulacji, dla przygotowywanych przez operatorów i dostawców usług *on-line*, samoregulacji i kodeksów dobrych praktyk; zainteresowane strony miały wypracowywać rozwiązania zgodnie z tradycjami narodowymi, we współpracy z właściwymi władzami i z uwzględnieniem kooperacji na poziomie europejskim.

Szczególnego znaczenia w tych warunkach nabrała kwestia rozgraniczenia treści nielegalnych, od prawem dozwolonej zawartości, nieodpowiedniej jednak dla osób małoletnich, z racji zagrożeń, jakie niesie ona dla prawidłowego psychicznego, fizycznego i moralnego ich rozwoju oraz stosowania względem nich odmiennych rozwiązań ochronnych.

Zgodnie z postanowieniami aneksu I, dedykowanego problematyce dostępnej publicznie zawartości usług *on-line*, zaakceptowano fakt, że tworzenie systemów samoregulacyjnych będzie się odbywało z poszanowaniem różnic w podejściu i wrażliwości charakterystycznej dla rozumienia interesu publicznego w ujęciu narodowym; według zawartych w nim wytycznych:

1. Zdefiniowanie, wdrażanie i ocena narodowych systemów samoregulacyjnych opiera się na pełnym udziale wszystkich zainteresowanych na poziomie krajowym stron, tj. władze publiczne, użytkownicy/ konsumenci, czy wreszcie – odpowiedzialne za system publiczne i prywatne podmioty gospodarcze, bezpośrednio lub pośrednio zaangażowane w przemysł usług audiowizualnych i *on-line*. Ich szeroki udział jest odzwierciedleniem podstawowej zasady – dobrowolności, która determinuje efektywność zarówno przyjętych, konkretnych zobowiązań, jak i wypełniania długoterminowych zadań, związanych z rozwojem wspólnych idei i narzędzi, tj. oznakowanie treści, kategoryzacje wiekowe, czy uzupełniających je sposobów informacji, uświadamiania i edukacji. Regularna ocena skuteczności krajowych systemów odbywać się miała w ramach interesu ogólnego, mierzącego poziom realizacji zakładanych celów i adaptowania ich do sukcesywnie zmieniających się warunków rynkowych i technologicznych;

2. Tworzenie, w ramach powyżej wskazanych systemów i na podstawie ich zasad kodeksów dobrych praktyk, czerpiących ze standardów samoregulacyjnych, ukierunkowanych na to, by małoletni bez zgody opiekunów nie mieli dostępu do treści legalnych, jednakże szkodliwych dla ich

of the representatives of the governments of the member states, meeting within the council of 17 february 1997 on illegal and harmful content on the internet, 97/C 70/01.

rozwoju. Podkreślono, że uwzględnione musi być zróżnicowanie (także w zakresie odpowiedzialności): a) przedmiotowe (usług) i b) podmiotowe (co do operatorów sieci, dostępu, zawartości, etc.) oraz c) wynikające ze środowiska nowych technologii (sieci zamknięte i otwarte, aplikacje o różnym poziomie interaktywności).

Szczególny nacisk położono na poprawienie stanu edukacji, w tym świadomości zagrożeń współczesnego środowiska usług on-line, poprzez: a) informowanie użytkowników o każdym ryzyku związanym z zawartością i dostępnych środkach przeciwdziałania, w tym powiadamianie o wyposażeniu technicznym, umowach z użytkownikami, etc., 2) wprowadzanie odrębnych reguł prezentacji treści potencjalnie szkodliwych dla rozwoju małoletnich, obejmujących informowanie o w/w charakterze zawartości, systemy ostrzeżeń (pisemne, dźwiękowe lub audiowizualne), opisowe lub klasyfikacyjne oznakowanie treści, lub weryfikujące wiek użytkownika; za priorytetowe uznano treści, tj. pornografia czy przemoc.

Za zasadne uznano wspieranie kontroli rodzicielskiej – poprzez dostarczanie łatwych w obsłudze narzędzi, pozwalających bez uprzedniego uczenia się na decydowanie przez nich o dostępie małoletnich do usług, nawet jeśli nie są one nadzorowane. Ułatwienia dla takiej kontroli powinny obejmować: oprogramowanie filtrujące, obsługiwane przez użytkownika i aktywowane na jego żądanie przez operatora usług, np. poprzez ograniczanie dostępu w ogólności lub do wcześniej definiowanych stron.

Wnoszenie skarg na zawartość niezgodną z zasadami ochrony małoletnich powinno się odbywać w ramach zorganizowanego efektywnego systemu tzw. gorących linii (*hot lines*), ułatwiających ich wysyłanie i odbiór poprzez np. telefon, email oraz procedurę rozpatrywania (z właściwą wymianą informacji między dostawcami usług lub treści, operatorami, etc.);

3. Ułatwianie przez państwa członkowskie na poziomie wspólnotowym współpracy krajowych struktur i wszystkich zainteresowanych stron, działających w systemach w/w skarg, w tym utworzenie tzw. krajowego punktu kontaktowego w celu zwalczania nielegalnej zawartości, wymianę doświadczeń i usprawnianie zgodnego z prawem i odpowiedzialnego korzystania z sieci[13].

W tym miejscu należy dodać, że rozwinięciem powyższych zaleceń była rekomendacja z 20. 12. 2006 roku[14], opierająca się m.in. o zapisy

13) Por. np. *Evaluation Report from the Commission to the Council and the European Parliament on the application of Council Recommendation of 24 September 1998 on protection of minors and human dignity,* COM(2001) 106final - 27.02.2001; *Second evaluation report from the Commission to the Council and the European Parliament on the application of Council Recommendation of 24 September 1998 concerning the protection of minors and human dignity"*, COM/2003/0776 final.

14) *This Recommendation covers new technological developments and complements Recommendation 98/560/EC. Its scope, on account of technological advances, includes audiovisual and on-line information services made available to the public via fixed or mobile*

art. 24 Karty Praw Podstawowych. Podkreślono w niej, że ochrona dzieci i młodzieży w środowisku usług informacyjnych, przed dostępem do treści przeznaczonych wyłącznie dla osób dorosłych, wymaga przyjęcia na poziomie UE środków prawnych; winna być ona rozpatrywana w ramach ochrony interesu obywateli Wspólnoty, utożsamianego tu z wolnością przepływu informacji, przy czym uwzględnić należy zapewnienie legalności zawartości oraz poszanowanie dla ludzkiej godności.

Zmieniający się krajobraz medialny, determinowany rozwojem nowych technologii wymagał szerokiej edukacji w zakresie efektywnego korzystania z informacyjnych usług *on-line*, jako elementu szerszego systemu uzupełnianego, na poziomie krajowym i europejskim, współpracą w ramach samo- i koregulacji, z władzami, przemysłem i społeczeństwem obywatelskim. Komisja zachęcała także powyższe podmioty do kooperacji w zakresie tworzenia klasyfikacji treści, kategoryzacji wiekowych w kontekście umożliwienia użytkownikom, w szczególności rodzicom i nauczycielom, raportowania nielegalnej zawartości i oceny dostępu do niej, podobnie jak i do, zgodnych z prawem treści, zagrażających lub mogących zagrażać rozwojowi małoletnich.

Kraje członkowskie zobowiązane zostały do promowania działań pozwalających na odpowiedzialne korzystanie zwłaszcza z usług internetowych, głównie poprzez poprawę stanu świadomości środowiska rodzinnego i szkolnego w zakresie potencjału tych usług i środków uczynienia ich bezpiecznymi dla dzieci i młodzieży; postulowaną formułą stało się nauczanie w ramach programów szkolnych. Dla przykładu w aneksie II wskazano na następujące działania państw, oparte o zintegrowane podejście do problematyki nauczania współczesnego środowiska nowych usług informacyjnych: 1) kontynuacja szkoleń nauczycieli i trenerów, we współpracy z organizacjami zajmującymi się ochroną dzieci, na temat ryzyka, jakie wiąże się z korzystaniem z niego, zwłaszcza jeśli chodzi o tzw. 'chatrooms' czy fora; 2) wprowadzenie szkoleń dla dzieci, także tych najmłodszych, z uwzględnieniem otwartych dla rodziców sesji; 3) dystrybucja pakietów informacyjnych o bezpiecznym korzystaniu z Internetu oraz ustanawianiu i usprawnianiu funkcjonowania tzw. gorących linii; 4) organizowanie krajowych kampanii medialnych i informacyjnych w omawianym wyżej zakresie.

Oczekiwano, że przedstawiciele przemysłu audiowizualnego i usług informacyjnych *on-line* i inne zainteresowane podmioty, także w drodze współpracy z regulatorami, ciałami samoregulacyjnymi i koregulującymi, będą rozwijać inicjatywy ułatwiające małoletnim szerszy dostęp do nowych technologii; skuteczne ograniczanie dostępu do potencjalnie

---

electronic networks (19); Recommendation of the European Parliament and of the Council of 20 December 2006 on the protection of minors and human dignity and on the right of reply in relation to the competitiveness of the European audiovisual and on-line information services industry, O.J. L 378, 27.12.2006.

szkodliwej zawartości może zostać osiągnięte przez użycie systemów filtrujących, wspólnych opisowych symboli lub ostrzeżeń kategoryzujących według kryterium wieku lub klasyfikujących treści w usługach informacyjnych *on-line*. W aneksie III wskazano na przykładowe inicjatywy w tym zakresie: 1) systematyczne dostarczanie użytkownikom skutecznych, aktualnych i łatwych w obsłudze systemów filtrowania w ramach subskrybowanej oferty; 2) oferowanie dostępu do usług skierowanych do dzieci, wraz z wyposażeniem, posiadającym system automatycznego filtrowania obsługiwanym przez dostawców dostępu lub operatorów telefonii mobilnej; 3) wprowadzanie systematycznie aktualizowanych opisów dostępnych stron, ułatwiających ich klasyfikowanie i ocenę zawartości, co łączy się z rozwijaniem używania systemów oznaczania materiałów dystrybuowanych w Internecie; 4) szerokie propagowanie informacji o bezpieczeństwie w Internecie, w tym o działaniach tzw. gorących linii[15].

Komisja Europejska otrzymała zadania: 1) promowania i rozwijania programów bezpiecznego Internetu[16]; 2) zbadania możliwości wprowadzenia europejskiego, darmowego numeru telefonu (typu *hot line)* lub poszerzenia dostępności użytkowników do źródeł informacji, mechanizmu i procedur skarg, etc.; 3) rozpoznania możliwości rozszerzenia na poziomie unijnym monitorowania stron pod kątem poszanowania małoletnich i ich praw (tj. domena KID.eu); 4) wspierania inicjatyw tworzenia i rozwijania sieci ciał samoregulacyjnych, powołanych dla wymiany doświadczeń i dokonania oceny efektywności kodeksów postępowania i podejść opartych o systemy samoregulacyjne, pod kątem osiągania możliwie najwyższych standardów ochrony małoletnich; szczególne znaczeniema tu dialog między organizacjami skupiającymi dostawców treści, czy – z drugiej strony – konsumentów.

Po 2000 roku państwa członkowskie i KE zostały zobowiązane do intensyfikowania współpracy w powyższym zakresie, obejmując nią także szerszy asortyment produktów, tj. film, DVD czy video kasety; oznaczało to *de facto* rozszerzenie zakresu ochrony o nowe pola eksploatacyjne.

15) Inne zadania wyznaczono dla specjalistów, pośredników i użytkowników nowych technologii komunikacyjnych. Podkreślono potrzebę zachowania czujności i informowania o stronach uznanych za nielegalne, np. poprzez udział w kreowaniu kodeksów dobrych praktyk, tworzących, odpowiednie, co do jakościowego poziomu, standardy dla dostawców usług odpowiedni jakościowo poziom, co ułatwia użytkownikom rozeznanie w dostępnej ofercie.
16) Szerzej por. pkt 4.

2. Rozwój technologii jako determinant rozszerzania zakresu ochrony

Kwestię gier wideo wprowadzono do zakresu problematyki ochrony małoletnich już na początku XX wieku. W dniu 01. 03. 2002 r. Rada wydała rezolucję poświęconą ochronie konsumentów, zwłaszcza młodych ludzi poprzez oznakowywanie gier komputerowych i video zgodnie z kategoryzacją wiekową[17]; w praktyce oznaczało to objęcie ich regulacjami właściwymi dla nowego środowiska usług informacyjnych. Wynikało to z faktu rozwijania się rynku tych gier i szerokiej ich dostępności. Znaczne ich zróżnicowanie, także co do zawartości, kierunkowało je do różnych konsumenckich grup wiekowych; niektóre z nich nie są odpowiednie dla osób małoletnich z uwagi na szkody, jakie mogą wyrządzić w ich prawidłowym rozwoju. Podkreślając wagę dostępu konsumentów do pełnych informacji o charakterze zawartości, przyjęto, że proste, jasne do oceny systemy oznakowań stanowią istotny i przejrzysty sposób realizacji tego zadania na poziomie krajowym. Przyjmując kategoryzacje wiekowe, państwa członkowskie różnią się jednak między sobą, co jest wynikiem odmiennych wzorców kulturowych, indywidualnej wrażliwości – tego, co w istocie składa się na pojęcie interesu publicznego w ujęciu narodowym[18]; efektywność wymagała więc szerokiej współpracy zainteresowanych stron zarówno na poziomie krajowym, jak i wspólnotowym; za środek wspomagający uznano samoregulacje.

W komunikacie *on protection of consumers, in particular minors, in respect of the use of video games* z 28. 04. 2008 roku[19] , nawiązującym do odnośnej rezolucji Rady z 2002 roku, wskazano na potrzebę prowadzenia, przyjętego przez wszystkie zainteresowane strony, klarownego systemu oznaczania gier komputerowych i wideo *on-line*, z zastosowaniem kryterium wiekowego; szczególnego znaczenia w tym kontekście nabrało dokonywanie ocen zawartości, z uwzględnieniem przeglądu różnorodnych ich metod. Gry, stanowiąc zjawisko międzygeneracyjne, są ulubionymi rozrywkami nie tylko europejskich dzieci i młodzieży; grają w nie bowiem również rodzice z dziećmi czy sami dorośli. Niewątpliwie rozwijają one pozytywne umiejętności, tj. myślenie analityczne, strategiczne czy

17) *Council Resolution, of 1 March 2002 on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group* OJ. EC, C65, 14.3.2002, p.2.
18) Por. K. Chałubińska – Jentkiewicz, *Media audiowizualne..., dz.cyt.*, zwłaszcza rozdział 2 pkt 2.
19) *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on the protection of consumers, in particular minors, in respect of the use of video games - 22 April 2008*, COM(2008) 207 final; por. też: *Report* of 16 February 2009, of *European Parliament on the protection of consumers, in particular minors, in respect of the use of video games*, 2008/2173(INI), Committee on the Internal Market and Consumer Protection.

obeznanie z nowymi technologiami[20]. Jednak bezpieczeństwo, zwłaszcza najmłodszych małoletnich jest zagrożone ze względu na znaczny, często negatywny wpływ omawianych gier na ich rozwój psychiczny i społeczny; zakres ochrony dzieci i młodzieży rozszerza się zatem o nowe, istotne pola. Kwestia ograniczania dostępu według kategorii wiekowych, w tym do treści przeznaczonych wyłącznie dla osób dorosłych, opiera się na systemie PEGI[21]; podniesiono kwestię wzrostu technologicznej i społecznej presji na ujednolicanie przyjmowanych przez państwa członkowskie klasyfikacji treści niezależnie od rodzaju usług audiowizualnych, w oparciu o przyjęcie wspólnych kryteriów, wypracowanych w drodze regularnej wymiany dobrych praktyk pomiędzy różnymi platformami medialnymi. Podkreślono też rolę edukacji medialnej ukierunkowanej na kształtowanie umiejętności technicznych (zdolności dostępu), rozumienia, oceny i tworzenia medialnej zawartości we wszystkich typach mediów, włączając w to także sektor gier wideo.

Zwiększająca się liczba gier wideo zawierających obrazy przemocy wymaga ograniczania ich dostępności w handlu detalicznym, dystrybucji i obrocie. Nie wszystkie państwa członkowskie dysponują szczególnymi uregulowaniami w tym zakresie, przy ocenie zawartości takich gier, biorąc pod uwagę regulacje np. prawa karnego czy cywilnego; niektóre kraje przewidują zakazy rozpowszechniania szczególnie brutalnych gier wideo, choć w opinii KE powinny one mieć charakter wyjątku i podlegać zasadzie proporcjonalności; preferuje się inne metody, tj. np. uzależnienie sprzedaży od zgody rodziców. Uzupełniająco stosuje się także instrumenty samo- i koregulacyjne, w których zasadniczym kryterium kategoryzującym jest wiek użytkownika. Analogiczna sytuacja występuje w przypadku

20) Szerokie ich rozpowszechnienie przyczynia się także do wzmacniania europejskiego przemysłu interaktywnych gier z użyciem szerokopasmowych sieci telekomunikacyjnych i trzeciej generacji telefonów komórkowych. Pojawiającym się nowym trendem staje sie dostarczanie popularnych gier wideo w darmowej wersji *on-line*, co rozszerza znacząco do nich dostęp; są one opatrywane reklamami.

21) W kwietniu 2003 roku przyjęto europejską samoregulację *Pan European Games Information age rating system* (PEGI), powstałą w wyniku ścisłej współpracy przemysłu i społeczeństwa obywatelskiego, reprezentowanego m.in. przez stowarzyszenia konsumenckie i rodzicielskie i opartą na kategoryzacjach wiekowych; PEGI *On-line* został ustanowiony w czerwcu 2007 roku jako odpowiednik systemu macierzystego w warunkach środowiska *on-line*, wspomagający rodziców w zakresie uświadamiania ryzyka i potencjalnej szkodliwości danych treści, http://www.pegi.info/en/index/id/33, http://www.pegionline.eu/pl/index (19.06.2012).

Por. też: ICRA (FOSI*)* system, administrowany przez *Family Online Safety Institute* jest inicjatywą samoregulacją, opartą o opisowe oznakowanie treści *on-line*, według charakteru zawartości, tj. nagość, seks czy wulgarny język oraz hazard, narkotyki czy alkohol, z uwzględnieniem grup wiekowych użytkowników; proponuje się zastosowanie odpowiednich systemów filtrujących., http://www.fosi.org/icra (19.06.2012); por. też *Quatro+ Project QUATRO Plus* http://ec.europa.eu/information_society/apps/projects/factsheet/index.cfm?project_ref=SIP-2006-UE-211001 (20.06.2012).

gier *on-line*, przy czym tu niekiedy wyodrębnia się unormowania dotyczące dostępności internetowych gier komputerowych; zobowiązuje się też dostawców treści do informowania użytkowników o możliwościach instalowania filtrów zawartości. Komisja, pozytywnie oceniając dotychczasowe osiągnięcia państw członkowskich, zwłaszcza w stosowaniu systemu PEGI i PEGI *on-line,* uważa, że niezbędne są dalsze wysiłki w kierunku większego uwzględnienia specyfiki tego typu gier. Potrzebny jest szybki i skuteczny mechanizm weryfikacji wieku, wypracowany w ramach pan – europejskiego dialogu między wszystkimi zainteresowanymi stronami, w tym we współpracy publiczno – prywatnej, ukierunkowanej na zwalczanie w pierwszym rzędzie cyberprzestępczości, co za tym idzie nielegalnej lub potencjalnie szkodliwej dla małoletnich treści internetowej (w szczególności odnosi się to do tzw. *chat rooms* związanych z omawianymi tu grami*)*. Podobnie wspólny standard wydaje się konieczny, jeśli chodzi o dobre praktyki w zakresie sprzedaży gier dzieciom i młodzieży i zwiększania świadomości ich rodziców i opiekunów. Mimo sceptycyzmu niektórych państw członkowskich (w tym Polski) zachęca się je, w kooperacji ze wszystkimi zainteresowanymi stronami krajowymi, do podejmowania, pod auspicjami UE, wspólnych inicjatyw w zakresie tworzenia miękkich środków regulacyjnych, technicznych zabezpieczeń, klasyfikacji oznakowań treści, kategoryzacji wiekowej (w ramach systemów PEGI) oraz edukacji do środowiska nowych technologii.

Dynamiczny rozwój usług komunikacyjnych spowodował powstanie nowych inicjatyw w środowisku dostawców technologii lub zawartości, wykorzystywanych przez urządzenia mobilne (*mobile provider* – dalej MP), ukierunkowanych na uczynienie go bardziej bezpiecznym dla dzieci i młodzieży. Doprowadziło to do podpisania na poziomie UE w dniu 26.02.2007 roku porozumienia w sprawie ochrony małoletnich korzystających z urządzeń telefonii mobilnej[22]. Przyjęcie unijnych ram odzwierciedla potrzebę

22) Problematyka wzajemnych relacji między pojęciami 'mobile provider'(czy 'mobile operator') i 'content provider' przekracza ramy niniejszego opracowania; w momencie podpisywania porozumienia chodziło głównie o telefony komórkowe; obecnie pojęcie to ma szerszy zakres, obejmując m.in. iphony, ipady, etc.; *European Framework for Safer Mobile Use by Younger Teenagers and Children* SIPMC 07 2; *This framework is a self-regulatory approach to the classification and rating of commercial content on mobile phones and is designed to operate on an cross-media basis in each national market of the 27 Member States of the European Union* (…) *Rating under this Framework is done by commercial content providers, and mobile operators present in individual national markets – based on an agreed cross media classification scheme;* za: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/self_reg/phones/index_en.htm; http://www.gsma.com/publicpolicy/wp-content/uploads/2012/03/Safer_Mobile_Flyer-1.pdf [dostęp: 26.06.2012]; por. też np. G. Goggin, *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life*, Londyn 2006.
Także *The Safer Internet Programme* koncentruje się na tej kwestii od 2005 roku, od czasu przeprowadzonej w ramach *Safer Internet Forum* debaty*;* w lipcu 2006 r. rozpoczęły się publiczne konsultacje w tej materii*;* Online technologies for children (2007); Child safety and mobile phone services (2006).

wspierania bezpieczeństwa w obszarze nowopowstających technologii. Usługi mobilne w istocie oferują konsumentowi dodatkowy kanał/ platformę dla korzystania z zawartości (tj. gry, video, film, muzyka, media, włącznie ze społecznościowymi ich rodzajami, tj. chat, etc.). Powinny więc obowiązywać tożsame pryncypia co do istotności efektywnej kontroli rodzicielskiej, realizowanej za pomocą dostarczanych im informacji i odpowiednich narzędzi; podobnie w przypadku klasyfikacji zawartości, opierającej się na standardach aksjologicznych ustanowionych w odnośnych systemach samoregulacyjnych, weryfikowanych pod kątem ich skuteczności[23].

Odpowiedzialne podejście MP oznacza przede wszystkim sprawowanie kontroli nad treściami własnymi lub wykonywanie jej w ramach specjalistycznych zleceń; nie obejmuje się nią natomiast, nie związanej z MP, zawartości darmowo dostępnej w Internecie. Promowanie bezpieczeństwa w korzystaniu przez dzieci i młodszych nastolatków z usług mobilnych wymaga współpracy z klientami, rodzicami, właściwymi organizacjami pozarządowymi poprzez np. kontrolę dostępu do treści przeznaczonych wyłącznie dla osób dorosłych czy oferowanie odpowiednio dostosowanych systemów płatności[24]. Mechanizm kontroli dostępu do określonych treści łączy się raczej z kategoryzowaniem ich według kryterium wieku i polega na dostarczeniu środków ochronnych, umożliwiających rodzicom/ opiekunom nadzór nad nimi; dotyczy to zarówno materiałów własnych, dostarczanych na podstawie umowy, czy wreszcie przez stronę trzecią. Ponadto w ramach indywidualnych umów z użytkownikami MP są odpowiedzialni za umożliwienie rodzicom regulowania dostępu dzieci do usług mobilnych w postaci np. oferowania specjalnych telefonów, filtrów (ograniczających lub blokujących), kontroli bilingów. Drugim celem MP stało się zwiększenie świadomości i edukacja rodziców poprzez: zapewnienie im efektywnego dostępu do informacji i porad, w zakresie użytkowania mobilnych usług telefonicznych i mechanizmów raportowania kwestii związanych z bezpieczeństwem; zachęcanie do prowadzenia rozmów z dziećmi, dostarczanie rodzinom aktualnych materiałów edukacyjnych oraz wspieranie kampanii na rzecz wzrostu świadomości społecznej ich klientów.

Według porozumienia, w kwestii komercyjnej zawartości, dostawcy technologii mobilnych i treści powinni wspierać ramy klasyfikacyjne dla jej oceny, oparte o krajowe standardy prawne i systemy odnoszące się do sektora mediów, na straży których powinny stać zarówno wspomagające je organy władzy publicznej, jak i inne zainteresowane strony. Powinny one składać się co najmniej z dwóch kategorii: 1) odpowiedniej wyłącznie dla osób dorosłych oraz 2) pozostałej, przeznaczonej również dla osób

23) Z uwzględnieniem: *the cross media aspect of content delivery, Tamże.*
24) *Mobile providers offer content which may use pre-pay, post-pay or hybrid approaches to billing (European mobile providers –a responsible approach); Tamże* .

poniżej 18 roku życia; zasady te objęły zarówno treści własne, jak i przekazywane przez dostawców w ramach zawartych umów[25].

MP powinni współdziałać z właściwymi władzami krajowymi w tworzeniu, przyjmowaniu lub egzekucji przepisów i procedur, dotyczących zwalczania treści nielegalnych ujawnionych w urządzeniach mobilnego przekazu; współpraca powinna zachodzić zwłaszcza w ramach tzw. gorących linii (*hotlines*), ułatwiających notyfikację takiej zawartości w zakresie środowiska produktów mobilnych lub w Internecie. Efektywność wymaga klarowności prawnej co do natury treści prawem zakazanych i uprawnień władz publicznych państw członkowskich (lub delegowanych na inne podmioty) co do potwierdzania nielegalności poszczególnych składników zawartości[26]. Wdrażanie krajowych ram klasyfikacyjnych pozwala na uwzględnienie różnic w zakresie moralności publicznej państw członkowskich, co stanowi o odmienności aksjologicznej wpływającej na charakter ich rynków.

3. Program bezpieczniejszego Internetu (2009 – 2013)

Uwzględniając powyżej wskazane inicjatywy, szczególnego znaczenia nabiera fakt, że od 1999 roku Komisja Europejska rozwija kompleksowe podejście, ukierunkowane na stworzenie bezpiecznego internetowego środowiska dla małoletnich w ramach cyklu *Safer Internet Programme.* Do tej pory powstały następujące jego edycje: *Early Programmes* (1999 – 2004), *Safer Internet Plus* (2005 – 2008), *Current Programme* (2009 – 2013)[27]. Mają one na celu: 1) promowanie bezpieczniejszego korzystania z Internetu i innych technologii komunikacyjnych, zwłaszcza w odniesieniu do dzieci i młodzieży; 2) edukowanie użytkowników, w szczegól-

25) Ale: *As pointed out by the GSMA10 Europe in their response to the online consultation, this approach reflects a reality where commercial content available over mobile phones is adapted and rarely produced originally for the mobile format; ibidem*.

26) Por. też: 2010 Implementation report of the European Framework; 2009 Implementation Report of the European Framework, etc. http://www.gsma.com/gsmaeurope/safer-mobile-use/european-framework [dostęp: 20.06.2012].

27) Por. *Decision No 276/1999/EC of the European Parliament and of the Council of 25 January 1999 adopting a Multiannual Community Action Plan on promoting safer use of the Internet and new online technologies by combating illegal and harmful content primarily in the area of the protection of children and minors, (the Safer Internet Action Plan 1998-2004); Decision No 854/2005/EC of the European Parliament and of the Council of 11 May 2005 establishing a multiannual Community Programme on promoting safer use of the Internet and new online technologies (the Safer Internet plus programme 2005-2008); Directive 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on certain legal aspects of information society services, in particular electronic commerce, in the Internal Market; Decision No 1351/2008/EC of the European Parliament and of the Council of 16 December 2008 establishing a multiannual Community programme on protecting children using the Internet and other communication technologies* (pkt 3, 6), OJ. EU. L. 348/118, 24.12.2008.

ności osób młodych, rodziców/ opiekunów i nauczycieli oraz 3) zwalczanie nielegalnej lub szkodliwej zawartości Internetu. Można powiedzieć, że programy te ewoluowały i stały się podstawą wielu inicjatyw, stanowiących tzw. wartość dodaną w UE; wykazały też potrzebę podtrzymania dotychczasowych i prowadzenia dalszych działań w zakresie wzrastania świadomości społecznej w sektorze usług *on-line*.

Mimo iż współczesne dzieci i młodzież we wcześniejszym niż poprzednie pokolenia wieku zaczynają korzystać z Internetu, nie jest to jednoznaczne z przyjęciem, że są jego dojrzałymi użytkownikami w rozumieniu rozpoznawania i identyfikowania zagrożeń, na które właśnie one są w szczególności wystawiane; nie można ich zatem pozostawić bez wsparcia w radzeniu sobie z konsekwencjami podejmowanych, nie zawsze w sposób przemyślany, decyzji. Informowanie o ryzyku powinno obejmować środowiska rodzinne, szkołę i samych małoletnich. Zwalczanie nielegalnej i ograniczanie dostępu do potencjalnie szkodliwej zawartości i zdolność odpowiedzialnego zachowania w korzystaniu z usług *on-line* powinno być priorytetem i jest głównym celem prowadzonych w tym obszarze unijnych programów.

Obecna edycja programu powstała w oparciu o decyzję Parlamentu Europejskiego i Rady z 16.12.2008 roku *ustanawiającą wieloletni wspólnotowy program ochrony dzieci korzystających z Internetu i innych technologii komunikacyjnych* (SIP); ustanowiony on został na 5 lat od 1 stycznia 2009 roku. Główną przesłanką jego powstania był znaczący wzrost użytkowania Internetu i innych technologii komunikacyjnych, tj. telefonia mobilna; obecnie z jednej strony zwiększają się szanse, interakcyjność i możliwości kreatywności użytkowników, z drugiej zaś wzmaga i rozszerza zakres dotychczasowych obszarów ryzyka. Pojawiające się coraz to nowe techniczne formy komunikowania zmieniają w istotnym stopniu poglądy i zachowania społeczeństwa informacyjnego; zatem środki ochronne powinny być przyjmowane na poziomie europejskim[28].

Istnieje ciągła potrzeba działania w kwestiach związanych z zagrożeniami Internetu i/albo interaktywnych technologii cyfrowych, włącznie z telefonią mobilną. W szczególności dotyczy to wykorzystywania dzieci i przeciwdziałania ich wiktymizacji w związku ze szkodliwą lub nielegalną zawartością (tj. np. pornografia). Nacisk powinien zostać położony na po-

28) *The Commission Communication 'i2010 — A European Information Society for growth and employment'* COM(2005)0229*), developing the Lisbon strategy, seeks to ensure coherence across the Commission's information society and media policies in order to reinforce the significant contribution of information and communication technologies to the performance of the economies of Member States. One of its objectives is the creation of a Single European Information Space offering affordable and secure high bandwidth communications, rich and diverse content, and digital services; Directive 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on certain legal aspects of information society services, in particular electronic commerce, in the Internal Market (Directive on electronic commerce),* Ibidem, pkt 2 i 3.

szukiwanie rozwiązań w zakresie przeciwdziałania składania, za pomocą technologii komunikacyjnych, przez osoby dorosłe dzieciom propozycji o charakterze seksualnym; problemem jest także kierowanie przeciwko małoletnim gróźb, nękanie ich czy upokarzanie.

Zmieniający się krajobraz medialny, powstający w wyniku rozwoju technologii komunikacyjnych i innowacji medialnych, zmienia zachowania społeczne i wywołuje nowe rodzaje ryzyka dla dzieci. Poznanie zagrożeń i rozumienie ich istoty wymaga permanentnego uczenia dzieci, rodziców, opiekunów, etc. korzystania z usług *on-line* w sposób efektywny i bezpieczny; program powinien zatem zawierać odpowiednie pakiety edukacyjne, odnoszące się np. do rozwijania skutecznych systemów kategoryzacji wiekowej czy klasyfikacji treści. Różnorodne środki i działania powinny być łączone w sposób wzajemnie się uzupełniający i spójny, promujący bezpieczeństwo i odpowiedzialność, dobre praktyki i odpowiednie standardy zachowań; współpraca powinna być prowadzona na wszystkich poziomach i z udziałem wszystkich zainteresowanych stron (zwłaszcza przedstawicieli odnośnych przemysłów). Za komplementarność i synergię programów i inicjatyw na poziomie unijnym i międzynarodowym, z uwagi na globalny wymiar problemu, odpowiada Komisja Europejska, działająca poprzez struktury sieci, uwzględniające transgraniczne zagrożenia pochodzące z państw trzecich[29]. Skuteczność przyjmowanych rozwiązań wymaga zatem ich kształtowania na poziomie ponadnarodowym, z uwagi na potencjalną kolizję praw, uwzględniającym zastosowanie zasady subsydiarności[30].

1. Celami obecnego programu ‘Bezpieczniejszy Internet’ są głównie: 1) rozwijanie świadomości publicznej co do bezpieczeństwa sfery nowych technologii, 2) szeroko rozumiana promocja bezpiecznego środowiska *on-line*, 3) zwalczanie nielegalnej zawartości i szkodliwego postępowania,

---

29*) Illegal content may be produced in one country, hosted in a second, but accessed and downloaded worldwide.*

30) Program cechuje się otwartą formułą. Zgodnie z art. 2 mogą brać w nim udział osoby prawne pochodzące zarówno z państw członkowskich UE, EFTA, EEA, krajów kandydujących, znajdujących się w procedurze akcesji do UE, reprezentujących region zachodnich Bałkanów i sąsiadujących z Unią oraz z państw trzecich – stron międzynarodowych porozumień ze Wspólnotą; pod pewnymi warunkami dopuszczalne jest także uczestnictwo organizacji międzynarodowych i osób prawnych ustanowionych w innych państwach trzecich. Instytucją odpowiedzialną za implementację programu jest Komisja Europejska, działająca w ścisłej współpracy z państwami członkowskimi, zapewniając jednocześnie komplementarność z innymi właściwymi, unijnymi programami i inicjatywami (art. 3); odpowiada ona także ze efektywne wykorzystanie środków finansowych w kierunku zapewnienia zgodnego z decyzją wykonywania poszczególnych działań oraz za monitorowanie wdrażania projektów przyjętych na mocy programu; por. też: Annex II *Indicative breakdown of expenditure - (1) Ensuring public awareness 48 %; (2) Fighting against illegal content and harmful conduct online 34 % (3) Promoting a safer online environment 10 % (4) Establishing a knowledge base 8 %.*

4) ustanowienie niezbędnej bazy danych[31] o nowych tendencjach korzystania z Internetu i ich konsekwencjach dla życia dzieci.

Aneks I precyzuje zadania w obrębie powyżej wymienionych grup celów.

Rozwijanie świadomości publicznej, głównie wśród użytkowników końcowych (dzieci, rodziców/ opiekunów, nauczycieli i pedagogów) ma charakter ogólnounijny i polega na przekazywaniu wiedzy na temat szans i zagrożeń oraz środków bezpieczeństwa w nowym środowisku *on-line*, platform dystrybucyjnych (tj. usługi audiowizualne poprzez mobilne sieci telekomunikacyjne); proponuje się następujący pakiet działań:

a) rozpowszechnianie, przede wszystkim we współpracy i za pomocą środków masowego przekazu, czy poprzez system edukacyjny lub w bezpośredniej dystrybucji do użytkownika, odpowiednich informacji na temat bezpiecznego korzystania z technologii on-line, dla szerokiego kręgu użytkowników, ze zindywidualizowaniem grup docelowych (np. ustalanych według kryterium wieku);

b) wprowadzenie punktów kontaktowych, w których rodzice i dzieci mogą otrzymywać odpowiedzi na problemy związane z bezpieczeństwem on-line, porady, w jaki sposób reagować np. na uwodzenie, nękanie czy ośmieszanie małoletnich; sprzyja to odpowiedzialnym wyborom opartym na właściwych przesłankach;

c) zachęcanie do stosowania efektywnych długoterminowo metod i narzędzi dla zwiększania się świadomości społecznej;

d) unijną i międzynarodową wymianę dobrych praktyk, informacji, metod, narzędzi i doświadczeń dla prowadzenia efektywnej współpracy, doskonalenia i poprawiania, także związanej z kosztami, skuteczności i zwiększania zasięgu globalnych inicjatyw.

Niejako uzupełnieniem powyższych działań jest promowanie w ramach współpracy zainteresowanych stron, bezpiecznego środowiska *on-line*; zaplanowano następujące działania:

a) utworzenie otwartej platformy dyskusyjnej łączącej promowanie bezpieczeństwa i sposobów ochrony dzieci przed potencjalnie szkodliwą zawartością przedstawianą na różnych płaszczyznach technologicznych dla poprawienia współpracy, wymiany informacji, doświadczeń i dobrych praktyk między zainteresowanymi stronami oraz zharmonizowanie podejść w kreowaniu bezpiecznego środowiska dla dzieci;

b) zachęcanie zainteresowanych stron do tworzenia, rozwijania i wdrażania odpowiedniego systemu samo- i koregulacyjnego przy uwzględnieniu w rozwijaniu nowych technologii bezpieczeństwa dzieci;

c) wspieranie dostawców usług internetowych w rozwijaniu bezpiecznego oznakowania treści poszczególnych witryn internetowych, czy

31) Pojęcie to trzeba traktować jako obejmujące szeroką wiedzę, informacje o bezpieczeństwie środowiska *on-line*.

podstron, jako narzędzi samoregulacyjnych oraz poszukiwanie możliwości ustanowienia wspólnego systemu opisowych symboli lub ostrzeżeń, wskazujących na określone kategorie wiekowe małoletnich lub na aspekty warunkujące czy dana zawartość jest, czy nie rekomendowana dla poszczególnych subkategorii[32];

d) stymulowanie, przy wsparciu specjalistów w obszarze bezpieczeństwa nowych technologii dla małoletnich, zaangażowania dzieci w kreowanie bezpiecznego środowiska *on-line*, z zapewnieniem zasad niedyskryminacyjnych, jeśli chodzi o płeć, ukierunkowanych na lepsze rozumienie ich poglądów i doświadczeń[33];

e) zwiększanie informacji dla rodziców/ opiekunów, nauczycieli, etc. o odpowiednio skutecznych, wspierających narzędziach dla radzenia sobie ze szkodliwą zawartością *on-line* występującą na różnych platformach, poprzez regularne wyposażanie wszystkich użytkowników w proste materiały edukujące, instrumenty i aplikacje, tj. systemy filtrujące;

f) zapewnianie kompatybilności podejść międzynarodowych i na poziomie Unii Europejskiej, opartych o promowaną kooperację, wymianę doświadczeń, informacji, dobrych praktyk między zainteresowanymi stronami.

W zakresie celu trzeciego, ukierunkowanego na redukcję treści nielegalnych krążących w sieci i odpowiedniego radzenia sobie z materiałami o szkodliwej dla małoletnich zawartości, dystrybuowanymi *on-line*, powstało pytanie o metodę zwalczania: 1) niegodziwego traktowania dzieci, 2) psychologicznej manipulacji nimi w kontekście ich wykorzystywania seksualnego (włącznie z nakłanianiem do prostytucji czy pornografii), poprzez uwodzenie przez Internet, nawiązanie przyjaźni, bliskości uczuciowej czy emocjonalnej (*grooming*), 3) nękania, prezentowania psychicznej lub fizycznej agresji (*cyberbulling*).

Istotne jest tu zapewnienie świadomości społecznej o zagrożeniach i ich przesłankach oraz edukacja i pomoc użytkownikom końcowym (głównie dzieciom, rodzicom/opiekunom, nauczycielom i pedagogom) poprzez partnerską współpracę zainteresowanych stron i uzyskanie koherentnego podejścia względem zawartości usług *off-line* i *on-line* wydaje się kluczowe; zaproponowano następujące główne inicjatywy:

a) szerokie informowanie opinii publicznej o istniejących punktach kontaktowych i tzw. gorących liniach, raportujących o zawartości niele-

32) Podstawą jest tu system PEGI *on-line*. W ramach jednego z projektów programu bezpieczniejszego internetu – Quatro Plus uwzględnia się opinie użytkowników końcowych co do rodzaju proponowanych oznakowań, http://ec.europa.eu/information_society/apps/projects/factsheet/index.cfm?project_ref=SIP-2006-UE-211001 (26.06.2012).

33) Por. np. *The European Forum on the Rights of the Child,* za: http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/rights-child/european-forum/index_en.htm (20.06.2012); *The Safer Internet Forum,* za: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/events/forum/index_en.htm (20.06.2012).

galnej i szkodliwych zachowaniach. Punkty te powinny być znane publicznie i powiązane z właściwymi podmiotami krajowymi (np. z jednostkami policji specjalizującymi się w cyberprzestępczości i współpracującymi na poziomie unijnym w rozwiązywaniu transgranicznych problemów); powinny też przekazywać niezbędne informacje o sposobach informowania o zawartości nielegalnej i klasyfikacjach usług informacyjnych *on-line*, potencjalnie zagrażających prawidłowemu rozwojowi małoletnich;

b) blokowanie wyżej omawianych, szkodliwych zachowań *on-line*, poprzez działania techniczne, psychologiczne i socjologiczne, koordynowane na poziomie współpracy między zainteresowanymi stronami;

c) stymulowanie aplikowania efektywnych narzędzi technicznych dostosowanych do zwalczania nielegalnej zawartości szkodliwych zachowań i informujących użytkowników końcowych o sposobach ich bezpiecznego i odpowiedzialnego użytkowania; w szczególności powinny być one łatwe do obsługi, dostępne bez opłat i szeroko promowane przez operatorów usług. Postuluje się stosowanie *inter alia* następujących środków: (1) przyjęcie „znaków" jakości dla dostawców usług, pozwalających użytkownikom w łatwy sposób powziąć informację o stosowaniu lub nie przez konkretny podmiot dobrych praktyk; (2) korzystanie przez użytkowników końcowych z filtrów *on-line*, zapobiegających materiałom potencjalnie szkodliwym; (3) wspieranie i promowanie środków zachęcających do tworzenia wartościowych dla dzieci treści; (4) poszukiwanie, we współpracy z przemysłem internetowym, skutecznych narzędzi umożliwiających organom egzekucyjnym śledzenie *on-line* przestępców;

d) promowanie kooperacji, wymiany informacji, doświadczeń i dobrych praktyk pomiędzy zainteresowanymi stronami na poziomie krajowym i unijnym, w tym na poziomie rządów, organów wymiaru sprawiedliwości, przedstawicieli przemysłu internetowego, banków, a także tzw. gorących linii i organizacji pozarządowych, zajmujących się niniejszą problematyką;

e) położenie nacisku na kooperację, wymianę informacji i doświadczeń w zakresie zwalczania treści nielegalnych i szkodliwych zachowań na poziomie międzynarodowym. Szczególnego znaczenia nabiera polepszenie współpracy z krajami trzecimi, w tym przyjmowanie zharmonizowanych, na poziomie międzynarodowym, podejść do problemu. Kraje członkowskie zostały zobowiązane do rozwijania, współpracy wzajemnej i w ramach Europolu, w związku z istniejącymi na ich terytoriach bazami danych, dotyczącymi wykorzystywania dzieci oraz przyjmowania wspólnego podejścia, na podstawie bliskiej współpracy pomiędzy krajowymi władzami, policją i punktami kontaktowymi;

f) połączenie, o ile jeszcze nie funkcjonują, rejestrów domen państw członkowskich oraz wzmocnienie istniejącej kooperacji i zachęcanie do jej rozszerzania na kraje trzecie, w celu wczesnego wykrywania

potencjalnie nielegalnej zawartości i minimalizowania czasu obecności w sieci witryn (czy podstron) zawierających treści o seksualnym wykorzystywaniu dzieci.

Stworzenie bazy, obejmującej całokształt zagadnień związanych z bezpieczeństwem środowiska *on-line,* pozwala na wymianę wiedzy między zainteresowanymi stronami, rozpowszechnianej w państwach członkowskich; główne działania koncentrują się na:

a) zachęcaniu do, koordynowanej na poziomie UE, międzynarodowej współpracy naukowców, ekspertów, etc. zaangażowanych w problematykę bezpieczeństwa dzieci *on-line* poprzez np. uaktualnianie przeglądów istniejących i nowopojawiających się badań w celu wypracowywania wspólnych podejść do omawianej problematyki;

b) dostarczaniu aktualizowanych informacji na temat korzystania przez dzieci z nowych technologii *on-line*, z uwzględnieniem danych, jak radzą sobie one, ich rodziny i otoczenie szkolne z pojawiającymi się szansami i zagrożeniami, w tym jakie małoletni proponują własne strategie i jak należy ocenić ich efektywność;

c) analizowaniu statystyk i trendów występujących w krajach członkowskich w celu umożliwienia odpowiednim organom ich władz publicznych zredukowania sytuacji dublowania wysiłków i jednocześnie maksymalizacji wykorzystania istniejących sił i środków;

d) promowaniu śledzenia technicznych, psychologicznych i socjologicznych kwestii, związanych z wiktymizacją dzieci *on-line*, włączając w to zarówno – omawiane wyżej – wykorzystywanie dzieci (w tym seksualne), jak i nowopojawiające się formy zachowań, narażające je na pokrzywdzenie/ poszkodowanie;

e) promowaniu analizowania efektywnych sposobów, metod i narzędzi ulepszania bezpieczeństwa środowiska *on-line*, tj. systemy samo- i koregulacyjne, techniczne zabezpieczenia i inne rozwiązania;

f) rozwijaniu wiedzy na temat korzystania przez dzieci z nowych technologii; analizowaniu psychologicznego i socjologicznego oddziaływania środowiska *on-line* na poglądy i zachowania małoletnich, począwszy od skali zagrożeń, po ich zakres, obejmujący różne platformy (od komputerów i telefonów komórkowych, przez konsole do gier i inne nowe technologie, z uwzględnieniem podejścia w zależności od płci użytkownika/konsumenta)[34].

34) Należy tu zwrócić uwagę na inicjatywę *Safer Internet Forum* – coroczną, europejską konferencję skupiającą przedstawicieli odpowiednich: władz publicznych, przemysłu i organizacji pozarządowych, której celem jest wymiana doświadczeń i wiedzy w ramach krajowych ciał samo- i koregulujących, w zakresie wkładu przemysłu w kreowanie bezpieczniejszego dla dzieci środowiska nowych technologii (zwalczanie nielegalnej treści, także stanowiącej przestępstwa przeciwko najmłodszym, http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=6000&utm_campaign=isp&utm_

Unia działa poprzez Centra (*Safer Internet Centres*); są one obecne w 30 krajach europejskich i ukierunkowane na uświadamianie dzieciom, rodzicom/opiekunom i nauczycielom zagrożeń występujących w środowisku *on-line* i oferowanie porad w zakresie bezpieczeństwa dzieci i młodzieży, za pośrednictwem tzw. linii pomocowych *(help lines*) i tzw. punktów kontaktowych (*contact points – hotlines*), służących informowaniu o nielegalnych treściach. Centra uwzględniają specyficzne narodowe odniesienia i wrażliwość; ich działalność ma też wymiar międzynarodowy, zwłaszcza w zakresie zwalczania nielegalnej zawartości[35].

W lutym 2012 roku przedstawiono raport ogólnie pozytywnie oceniający skutki realizacji podstawowych celów omawianego programu w pierwszych

---

medium=rss&utm_source=newsroom&utm_content=tpa-129 [dostęp: 26.06.2012]; por. też: inicjatywę *Safer Internet Day,* organizowany przez INSAFE, http://www.saferinternet.org/web/guest/safer-internet-day [dostęp: 20.06.2012]; czy *Youth Panel* organizowany przez *Safer Internet Centres, http*://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/centres/panels/index_en.htm [dostęp: 20.06.2012].

35) Polskie centrum jest zorganizowane i koordynowane przez Naukową Akademicką Sieć Komputerową i fundację „Dzieci Niczyje" od 2005 roku, http://www.saferinternet.pl/safer_internet_w_polsce.html [dostęp: 20.06.2012]; prowadzi: Saferinternet.pl – kompleksowe inicjatywy, mające na celu szreokie uświadamianie zagrożeń *on-line*; helpline.org.pl – działania wspierające i poradnicze dla małoletnich i ich rodziców/opiekunów, http://www.helpline.org.pl [dostęp: 20.06.2012]; dyżurnet.pl – ukierunkowane na usunięcie internetowych treści nielegalnych, wytworzonych z udziałem dzieci lub skierowanych przeciwko ich bezpieczeństwu http://dyzurnet.pl/zglos_nielegalne_tresci_ref.php [dostęp: 20.06.2012]; por. też:: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/centres/index_en.htm [dostęp: 20.06.2012].

Telefony świadczące pomoc *(help lines)* – ukierunkowane na oferowanie szerokich porad w obszarze bezpieczeństwa *on-line* dla młodych osób, ich rodzin i profesjonalistów; od 2008 roku działa sieć *hot lines* ustanowiona w 26 państwach członkowskich UE i spoza Europy (Australia, Kanada, USA, Japonia, Płd Afryka, Korea, Tajwan i Rosja) w celu otrzymywania raportów krajowych na temat nielegalnej zawartości *on-line* i zwalczania wykorzystywania dzieci (INHOPE). Ponadto należy zwrócić uwagę na INSAFE – paneuropejską sieć, obejmującą centra informacyjne (*awarness centres*) i tzw. linie pomocy (*help lines*), ukierunkowaną na rozwijanie materiałów i kampanii informacyjnych i organizującą takie wydarzenia jak *Safer Internet Day* czy inicjatywy, tj. panele dla młodych (*youth panel*); por. też: – europejska sieć punktów kontaktowych dla raportowania o nielegalnej i szkodliwej treści w Internecie (*hotline*s)*;* EU.kidsonline http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20Online%20reports.aspx.

Kolejnymi projektami są: 1) CIRCAMP, ukierunkowany na zwiększenie efektywności międzynarodowych działań policyjnych, http://ec.europa.eu/information_society/apps/projects/factsheet/index.cfm?project_ref=SIP-2007-TN-140701 [dostęp: 20.06.2012];

2) MAPAP, ukierunkowany na zwalczanie pedofilów, a szerzej materiałów wykorzystujących dzieci i innej szkodliwej zawartości w systemie peer-to-peer (p2p), m.in. w drodze korzystania z odpowiednich filtrów; 3) I-Dash – służący zwalczaniu zwiększającej się liczby 'wideo kolekcji', zawierających sceny seksualnego wykorzystywania dzieci, poprzez współpracę policyjną ustanowienie multilateralnego modelu wymiany informacji w tym zakresie, 4) FIVES, rozwijający narzędzia koncentrujące się na szybkiej i efektywnej pomocy w śledztwach policyjnych, ukierunkowanych na analizowanie zawartości (obrazy i wideo) odnoszącej się do wykorzystywania dzieci, za: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/completed/illeg_content/index_en.htm [dostęp: 20.06.2012].

latach jego trwania w zakresie wspólnych, koordynowanych przez UE działań chroniących dzieci w świecie Internetu i stale pojawiających się nowych technologii i form komunikacyjnych[36]. Niektóre jednak kwestie wymagają rekomendacji do dalszych działań[37]. I tak widać potrzebę ściślejszego włączenia organizacji międzynarodowych i reprezentujących odnośny przemysł w aktualne inicjatywy; aktywność pojedynczych, niezorganizowanych podmiotów nie jest tak efektywna. Obecnie nacisk powinien zostać położony na wspieranie rozwoju bazy informacyjnej i badań naukowych.

Sprawność wdrażania SIP oceniana jest wysoko, ale postuluje się, sprzyjające bardziej elastycznym gospodarowaniem funduszami, dłuższe okresy rozliczeniowe; kluczowym problemem mogą się tu jednak okazać cięcia budżetowe w krajach uczestniczących. Merytorycznie najważniejszym elementem jest funkcjonowanie formalnych i nieformalnych sieci pomiędzy projektami i szerzej zainteresowanymi stronami; dobrze ocenia się koordynację różnych programów prowadzonych przez KE w tym obszarze. Osiągnięciem SIP jest istnienie w większości państw członkowskich UE tzw. gorących linii (*hotlines*), linii oferujących pomoc (*helplines*) czy swoistych centrów informacyjnych rozwijających świadomość społeczną (*awarness centres*); również uczestnictwo różnorodnych podmiotów ma istotne znaczenie dla skuteczności programu, poprzez wymianę i zbalansowanie poglądów i impet w realizacji programu.

Odnośnie ciągłości i wpływu SIP wskazuje się, że obecne jego kierunki i struktura są właściwe i nie wymagają istotnych zmian, tym bardziej że nie koncentruje się on już zasadniczo na poszukiwaniu technicznych rozwiązań. Biorąc pod uwagę, że niektóre zagadnienia nim obejmowane odnoszą się do tzw. szarych stref, konieczna jest dobra wiedza na temat krajowych kontekstów regulacyjnych; nadal powinno się podnosić świadomość społeczną i wzmacniać bliższą współpracę. Komisja Europejska zaproponowała pakiet rekomendacji, ukierunkowanych jednak nie na rozszerzanie celów, a raczej na kontynuowanie dotychczasowych wysiłków w ochronie dzieci w formule długoterminowych strategii. Proponuje się poprawienie bazy wiedzy, sprzyjającej istniejącym i nowym powią-

36) Podkreśla się, że program istotnie wpływa na działania zarówno krajowe, jak i międzynarodowe; *Interim evaluation of the multi-annual Community programme on protecting children using the Internet and other communication technologies,* version 1.1 28 February 2011, SMART 2009/0042/lot 2 – Final report, za; http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/prog_2009_2013/FINAL%20REPORT%20 20120124.pdf [dostęp: 26.06.2012]; por. też: *Background report on age verification, cross media rating and calisfication and age veryfication solutions* (2008), Safer Internet Forum 25 – 26 September 2008, http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/pub_consult_age_rating_sns/reportageverification.pdf [dostęp: 26.06.2012].

37) Na przykład, odnosząc się do nowych zjawisk, szczególną uwagę należy zwrócić na media społecznościowe i nękanie (*cyber bullying)* i w tym kontekście zaproponować strategie odnośnie np. prawa do prywatności.

zaniom między reprezentantami przemysłu, organizacji międzynarodowych, dostawców treści, producentów technologii, etc.; postuluje się zorganizowanie debaty o włączeniu dzieci bezpośrednio do programu.

W zakresie wydajności programu proponuje się, poza wspomnianym wyżej wydłużeniem okresów finansowych, rozważenie wprowadzenia wspólnych z innymi dyrekcjami (wydziałami – tj. sprawiedliwości, spraw wewnętrznych, edukacji czy kultury) projektów wykorzystujących istniejące kanały komunikacyjne. Przewiduje się koordynowanie inicjatyw w ramach tzw. gorących linii (*hot lines*), telefonów pomocowych (*help lines*) i informacyjnych centrów uświadamiających (*awareness centres*); podkreślono, że już obecnie występuje współpraca pomiędzy INHOPE i INSAFE, a oczekuje się włączenia INTERPOL-u.

W odniesieniu do efektywności ważne jest: 1) uświadomienie na poziomie krajowym ważności programu i potrzeby jego realizacji, 2) rozwijanie metod kształtujących spójne zobowiązania odnośnego przemysłu, poprzez korporacyjną odpowiedzialność lub debatę na temat prawnych aspektów ochrony małoletnich, 3) rozwój możliwości wynikających z funkcjonowania międzynarodowych sieci, 4) wspieranie rozszerzania bazy wiedzy, coroczne raportowanie wyników programu, z uwzględnieniem kwestii włączania go w ramy programów szkolnych. W zakresie oddziaływania ciągłości programu rozważenia wymagają: 1) ustanowienie forów dyskusyjnych na tematy: rozwoju nowych technologii, prawnych ich regulacji, etc.; 2) poprawienia koherentnej komunikacji i oceny wpływu inicjatyw podejmowanych w jego ramach i z uwzględnieniem ich adekwatności do określonych grup adresatów[38].

4. Ochrona małoletnich w środowisku *on-line*. Wyzwania dla rodziców

Niniejsze opracowanie poświęcone kwestii ochrony dzieci i młodzieży przed negatywnym wpływem nowych technologii komunikacyjnych w świetle dokumentów Unii Europejskiej obejmuje okres 1996 – 2012. Program *Safer Internet* i zalecenia zawarte w innych, omawianych wyżej, dokumentach kieruje w istocie swoje projekty do użytkowników końcowych, tj. rodziców, nauczycieli, dzieci i młodzieży, bowiem to właśnie od nich zależy jego efektywność. Szczególną rolę pełnią tu opiekunowie

38) Por. np. 1) program Komisji Europejskiej Daphne, ukierunkowany na zapobieganie i zwalczanie przemocy wobec dzieci, młodzieży i kobiet oraz ochrona ofiar i grup narażonych na szczególne ryzyko, za: http://ec.europa.eu/justice_home/daphnetoolkit/html/welcome/dpt_welcome_en.html [dostęp: 27.06.2012], 2) program Komisji Europejskiej Media literacy poświęcony kwestiom kompetencji w zakresie dostępu oraz rozumienia krytycznego podejścia i umiejętności kreowania współczesnego środowiska mediów, za: http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/index_en.htm , [dostęp: 27.06.2012].

małoletnich, praktycznie odpowiedzialni za uniemożliwianie lub ograniczanie im dostępu do treści prawem zakazanej lub szkodliwej. Ich znaczenie Unia Europejska dostrzegała już w latach 90. ubiegłego wieku. Wówczas bowiem zbadano pod tym kątem realizację art. 22b dyrektywy 97/36/EC „o telewizji bez granic", obejmującą kwestię kontroli rodzicielskiej w zakresie tradycyjnego rozpowszechniania telewizyjnego. W wydanym 19. 07. 1999 r. komunikacie *Studium w sprawie kontroli rodzicielskiej w rozpowszechnianiu telewizyjnym*[39] uwzględniono zwłaszcza europejskie doświadczenia zainteresowanych stron oraz rozważano stopień implementacji i efektywności następujących wymaganych metod i środków: 1) wyposażenia odbiorników telewizyjnych w urządzenia techniczne umożliwiające rodzicom/opiekunom filtrowanie programów; 2) ustanowienia systemów oznakowania; 3) zachęcenia do prowadzenia w tym zakresie odpowiedniej polityki rodzinnej i innych metod uświadamiających czy edukacyjnych. Już wówczas podkreślano, że potencjalna szkodliwość zawartości audiowizualnej stanowi istotne zagrożenie dla interesu publicznego, dlatego ochrona małoletnich odbiorców, bardziej narażonych na ryzyko odbierania niewłaściwych dla nich treści, powinna zostać zapewniona.

Wnioski wynikające z omawianego studium są adekwatne także w warunkach nowych, zglobalizowanych technologii, bo odzwierciedlają one zmianę podejścia do problematyki w związku z zachodzącym procesem digitalizacji[40]. Zwrócono uwagę na rozszerzający się zakres dostępnych transgranicznie kanałów telewizyjnych, co utrudniało ich monitorowanie, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że powszechnie stosowane w USA i Kanadzie 'V-chipy' okazały się technicznie niemożliwe do zastosowania w Europie. Wymagało to więc wprowadzenia otwartych na technologie cyfrowe, niezawodnych i bezpiecznych systemów filtrowania, w szczególności względem kodowanych usług, takich jak *pay-TV, pay-per-view* i *video on demand*, jednak niezunifikowanych, bo odzwierciedlających różnice w kulturowych i aksjologicznych systemach obowiązujących w poszczególnych państwach członkowskich. Równie ważne było przyjęcie systemów oznakowań dla paneuropejskich audiowizualnych usług medialnych, co było również utrudnione znacznymi odmiennościami tradycji krajowych i w indywidualnym podchodzeniu do kwestii moralności publicznej. Osadzenie we własnej kulturze, obyczajowości i ich historycznych fundamen-

39) *Commission Communication on the* Study on Parental Control of Television Broadcasting (1999), Brussels, 19/07/99 COM/99/371 final; por. też European Parliament resolution on the Commission communication "Study on Parental Control of Television Broadcasting" (COM(199) 371- C5-0324/1999); Commission Communication : Combating trafficking in human beings and combating the sexual exploitation of children and child pornography, COM(2000)854 final, [dostęp: 21.12.2000].

40) Odwołanie do: *Decision 276/1999/EC of The European Parliament and of the Council of 25 January 1999 adopting a Multiannual Community Action Plan on promoting safer use of the Internet by combating illegal and harmful content on global networks.*

tach, jako istotny element tożsamości narodowej, stanowi niewątpliwą wartość w UE; z drugiej jednak strony komplikuje to w pewien sposób uzyskiwanie spójnych efektów. W takiej sytuacji wymóg zachowania pluralistycznego podejścia skutkował wątpliwościami co do efektywności podejmowanych środków. Zdecydowano więc o wprowadzeniu na poziomie europejskim ogólnych deskryptywnych kryteriów, których ocena należeć powinna do krajowych lub regionalnych regulatorów, w oparciu o precyzyjne i transparentne wyznaczniki, wyjaśniające podstawy ich stosowania. Takie podejście ułatwia europejską współpracę państw członkowskich w uzyskiwaniu, nawet przy zastosowaniu różnych technik, konsekwentnej i spójnej ochrony przed potencjalnie szkodliwymi dla małoletnich treściami; pozwala także na bardziej koherentne ukształtowanie systemów oznakowań przeznaczonych dla różnego charakteru rodzaju mediów: kina, telewizji, gier wideo. Już wówczas położono też nacisk na kwestie szeroko rozumianej edukacji medialnej.

We wnioskach skoncentrowano się na technicznych aspektach dalszej współpracy w ramach *Digital Video Broadcasting (DVB) Project,* obejmującego szeroko rozumiane podmioty sektora audiowizualnego (od rad klasyfikujących filmy, poprzez nadawców, operatorów Internetu, przedstawicieli przemysłu wideo po państwa członkowskie, widzów, użytkowników, etc.); operowano w zakresie, odpowiadającej rzeczywistości cyfrowej, problematyki klasyfikacji zawartości oraz towarzyszących im metod edukacyjnych.

W wyniku tego projektu we wrześniu 2000 roku powstało kolejne, kompleksowe opracowanie *Parental Control in a Converged Communications Environment Self-Regulation, Technical Devices, and Meta-Information*[41] ukierunkowane na ochronę małoletnich przed potencjalnie szkodliwymi treściami prezentowanymi w środowisku nowych technologii.

W jego konkluzjach podkreślono szerokie rozpowszechnianie przez organa władzy publicznej, czy zainteresowane organizacje (reprezentujące np. przemysł czy konsumentów) systemów filtrowania niewłaściwej zawartości. Nacisk miał zostać położony na podmioty funkcjonujące poza centralnym systemem kontroli państwowej; ich efektywność napotyka na poważne trudności uwarunkowane zwiększającymi się rozmiarami oferty o charakterze międzynarodowym, komplikującej – co oczywiste – kwestie ustalania i realizowania indywidualnej jurysdykcji krajowej w tej materii. Uznano zatem, że uwagę należy skoncentrować na wymiarze jednostkowym. Dostępne ówcześnie tzw. pośrednie systemy oznakowania pozwalały nadawcom komercyjnym, dostawcom filtrującego oprogramowania czy in-

41) Por.: *DVB Parental Control Report* October 2000 *Annex B to 001213_DT5634 Parental Control in a Converged Communications Environment Self-Regulation, Technical Devices, and Meta-Information*; the European Commission (EC) asked the Programme in Comparative Media Law and Policy (PCMLP) at Oxford University to conduct this study on Parental Control in Television Broadcasting. This report is limited to harmful content.

nym podmiotom powołanym w celu oceniania zawartości na przekazywanie rodzicom komunikatu o odpowiedniości danych treści dla określonej kategorii wiekowej (np. powyżej 16 roku życia) poprzez EPG lub widoczne na ekranie ikony. Można więc powiedzieć, że istotą tych systemów stało się ostrzeganie opiekunów dzieci o możliwych zagrożeniach; samo zaś niejako wykonanie tej ochrony polegało już na tradycyjnych środkach rodzicielskich, uniemożliwiających małoletnim dostęp do niewłaściwych treści (z wykorzystaniem lub nie technicznych możliwości blokowania takich materiałów). Nowym, rozpatrywanym modelem był filtr konsumencki oparty o opisowe oznakowania zawartości, stanowiące podstawę do jej filtrowania w zależności od decyzji konsumenta. W obydwu tych przypadkach rodzice musieli polegać na ocenach zawartości dokonywanych przez strony trzecie, przy czym w pierwszym z nich dysponowali oni ostrzeżeniem o niewłaściwości danego materiału dla dzieci poniżej określonego wieku, w drugim zaś sami podejmowali decyzję o kategoryzacji wiekowej na podstawie opisu treści, co pozwalało w większym stopniu zindywidualizować postrzeganie zawartości w zależności od tradycji kulturowych, obyczaju, etc. zarówno na poziomie europejskim, jak i międzynarodowym. Dlatego w konkluzji optuje się raczej za drugą prezentowaną powyżej możliwością, co jednakowoż nie wyklucza stosowania innych rozwiązań; w zdigitalizowanym, konwergentym środowisku lepiej sprawdzają się modele zdecentralizowane[42].

Wskazano, że dostosowane do warunków, ówczesne modele systemów filtrujących wymagają spełniania następujących warunków: 1) przyjęcia odpowiedniej terminologii dotyczącej oznakowania – bądź ogólnie informującej, czy dany materiał jest, czy też nie jest właściwy dla określonych kategorii wiekowych dzieci czy młodzieży, bądź precyzyjniej opisujący

42) 1.1. Filtering Typologies: A Continuum *There remain large differences in both technologies and regulatory expectations of content control between the broadcasting and Internet context. Nevertheless, in extremely broad terms, three basic typologies of control can be distinguished. These typologies represent a continuum. At one extreme, regulation is centralised and consumers have minimal access to metainformation about content. At the other extreme, central regulation becomes unnecessary because consumers can carry out their own filtering and control content. The shift toward the latter paradigm is dependent on new technologies: the more that content packagers can (a) provide detailed metainformation about content and (b) give consumers technical options for blocking based on this information, the more control and responsibility can shift to the consumers. A second trend reinforces the same trajectory; as volume of content increases, content packagers' ability to monitor and control distribution may decline and as the number and geographic distribution of content producers increases, the power of any central authority to control content declines.*
1.1.1. Central Regulation – parental digital Central Regulation is most understandable within the historical broadcasting context, and remains the norm for broadcasting in most countries today. Under a central regulation model, a single standard determines what content may be broadcast at any given time. This mode of regulation is only possible where relatively few entities have the power to transmit material, and all of those entities are susceptible to enforcement measures by a regulating body. This mode of control is not feasible for the Internet.

samą treść (np. zawierający sceny nagości, przemocy, etc.)[43]; 2) wyznaczenia przynajmniej jednego podmiotu odpowiedzialnego za przegląd zawartości i wyznaczanie określonych systemów jej kategoryzowania[44]; 3) rozwijania technicznych środków dostarczających rodzicom informacji o dokonywanych klasyfikacjach, co powinno następować w formatach ułatwiających automatyczne blokowanie niepożądanych treści; 4) wdrażania filtrów ukierunkowanych na umożliwienie dokonywania kontroli zawartości przez dorosłych użytkowników – poprzez dostarczanie i stosowanie spójnej terminologii, pozwalającej na automatyczne relegowanie nieodpowiednich materiałów, stanowiącej bądź integralny lub związany z bezpośrednią transmisją, bądź odrębny przekaz omawianych informacji. Jako że opowiadano się raczej za systemem indywidualnych decyzji rodzicielskich niż punktowym instalowaniem filtrów w strumieniowym przepływie informacji, kwestie terminologiczne okazały się kluczowymi dla uzyskania oczekiwanego poziomu ochrony. Projektant systemu filtrującego staje się w takiej sytuacji odpowiedzialny za stworzenie zarówno spójnego języka opisującego treść, jak i odpowiadającego mu systemu opcji blokowania albo akceptowania nieklasyfikowanej zawartości. Co więcej, cyfryzacja, umożliwiająca znacznie większy przepływ informacji, pozwala na przekazywanie opiekunom wystarczająco szczegółowych danych dla podjęcia zdecentralizowanych i zdywersyfikowanych decyzji, uwzględniających indywidualne kulturowe czy ideologiczne preferencje rodzin; oznacza to w praktyce możliwość uzyskania wyższego poziomu ochrony małoletnich. Szczególnie przydatnym narzędziem weryfikacji treści, także pod kątem jej szkodliwości dla małoletnich (np. pornografii) i możliwości ich blokowania, okazał się elektroniczny przewodnik po programach (*electronic programme guide – EPG),* o ile jest on zintegrowany technicznie z urządzeniami kontroli rodzicielskiej; zauważono wówczas jednak, że funkcjonujące w jego ramach systemy oznakowania wywodzą się z klasyfikacji ustanowionych dla tradycyjnych form medialnych (tj. kino) i nie są dostosowywane do nowych technicznych urządzeń, co skutkowało ograniczeniem możliwości stosowania narzędzi owej kontroli. Specyfika EPG prowadzi od poziomu metainformacji do treści selekcjonowanych indywidualnie przez odbiorców i w razie dokonania określonego wyboru blokowania tych, które zostaną uznane za niepożądane (tj. zawierające przemoc czy kontekst seksualny); proponowano wprowadzenie systemu blokowania opartego o kategoryzacje odzwierciedlające perspektywę przyjmowaną przez rodziców.

43) 1.2.1. *An important distinction should be made between evaluative rating languages, with categories such as "unsuitable for children under 12 years old," and descriptive ratings languages, with categories such as "contains nudity".*

44) 1.2.2. *Considerations in allocating this responsibility include (a) who has the best information about content, (b) who has the strongest incentives to rate, and (c) who will apply rating terminology most consistently.*

Szerzej postulaty dotyczyły uzyskania większej spójności pomiędzy funkcjonującymi na konkurencyjnym, europejskim rynku systemami technicznymi i oznakowania treści (jako właściwe dla środowiska konwergentnego podano przykłady *Multimedia Home Platform*, czy NICAM[45]); zaznaczono też, aby w okresie przejściowym od system analogowego do cyfrowego, w tym do telewizji interaktywnej, utrzymać dotychczasowe, tradycyjne mechanizmy kontroli zawartości.

Internetowe systemy filtrujące bądź blokujące strony, zawierające określone słowa czy zwroty lub opierające się o ujednolicone, zakazujące albo zezwalające listy adresów internetowych (*URL*) okazały się zawodne; podobnie niepraktyczne rozwiązania, w których odpowiedzialność ponosili dostawcy treści, identyfikujący małoletnich użytkowników i blokujący im dostęp do stron zawierających niewłaściwe treści. Za najbardziej obiecujący uznano wówczas system przyjęty przez *Internet Content Rating Association* (ICRA)[46], opierający się na: 1) przyjęciu szczegółowego i opisowego języka oznakowywania treści; 2) oznaczaniu przez dostawców własnych treści, uzupełnianych listami stron trzecich, zawierającymi indywidualne oceny programowe; 3) oznakowania dokumentów w formacie HTML i odrębnych transmisji, zawierających oceny stron trzecich; 4) elastyczności wdrażania filtrów w przeglądarkach użytkowników.

Uwzględniając proces technologicznej konwergencji, zaproponowano cztery modele systemowe, przy czym najważniejszym z nich jest *Multi-Party Labeling and Rating Model System* (MPLR)*;* pozostałe potraktowano jako przydatne w okresie przejściowym[47]. Zgodnie z ogólnymi jego założeniami dostawcy treści wypełniali kwestionariusz dotyczący zawartości obejmującej: aktywność seksualną, nagość, przemoc, wulgarny język, etc.; uzyskane dane zostały przekonwertowane przez ICRA na poziom wyrazistej, opisowej informacji w formacie PICS[48] i na tej podstawie dostawca treści zamieszczał odpowiednie oznakowanie na swojej podstronie. Rodzice, korzystający z tych samych kategorii, konfigurują filtr zainstalowany w ich przeglądarkach internetowych; mogą też indywidualnie akceptować lub odrzucać strony bez oznakowania oraz uzupełniać system tzw. zielonymi lub czerwonymi listami, dostarczanymi przez strony trzecie. W ramach MPLR pierwsza warstwa opiera się na dwóch współzależnych komponentach: 1) opisie materiału i kategoryzacjach dokonywanych przez dostawcę treści oraz 2) indywidualnym opisie zawartości, których konkretny użytkownik

45) Np. NICAM, http://www.kijkwijzer.nl/index.php?id=36 [dostęp: 20.06.2012].
46) http://www.fosi.org/icra/ [dostęp: 20.06.2012].
47) 1. Multi-Party Rating System 2. Multi-Party Rating with Domestic Regulation 3. Upstream Greenlist Internet Filtering 4. Third Party Green/Redlists for Converged Content Role of Key Players.
48) Jeden z wcześniejszych systemów selekcjonowania PICS, http://www.w3.org/PICS/; późniejszy POWDER, http://www.w3.org/2007/powder/ [dostęp: 08.07.2012].

nie chce oglądać; oprogramowanie filtrujące porównuje oba opisy pod kątem kryteriów konsumenta i odpowiednio akceptuje lub blokuje określone treści. Kluczową kwestią jest tu stosowanie wspólnego, obiektywnego/neutralnego, odpowiednio precyzyjnego języka przy ustanawianiu danych kategorii, bowiem bez niego nie ma możliwości dokonywania automatycznego filtrowania zawartości; przyjmowane standardy językowe muszą być adekwatnie tłumaczone na języki państw członkowskich. Co oczywiste, kwestie te nie są łatwe do wypracowania; wysiłki zazwyczaj koncentrowane są na obrazach zawierających przemoc, seks, nagość czy wulgarny język, choć nawet przy jednolitych kryteriach trudno o jednoznaczną ocenę, jeśli choćby uwzględni się ich występowanie np. w artystycznym czy historycznym kontekście[49]. Także systemy oznaczania, opracowywane przez różnych uczestników rynku nowych technologii, muszą być balansowane i rugować słabości każdego z nich. Nacisk powinien być położony na oznakowania tworzone przez producentów treści, bowiem to oni najlepiej znają ową zawartość i oni też powszechnie docierają do użytkowników; pojawiają się tu jednak obawy niekonsekwentnego ich kategoryzowania. Natomiast dokonywanie ich przez strony trzecie mimo potencjalnej spójności i konsekwencji może powodować w praktyce omijanie większości treści, co więcej, nie mogą one uwzględniać szeroko rozumianych różnic ideologicznych, kulturowych czy innych; mogą one być przydatne przy kreowaniu wyżej wskazywanym zielonych i czerwonych list, uzupełniając tym samym oznakowania producenckie[50].

Zagadnienia klasyfikacji i oznakowania treści stanowiły też tematykę szczegółowego raportu przeprowadzonego w ramach *Safer Internet program* w 2008 roku[51], przydatnego dla rodziców i opiekunów małoletnich. Po pierwsze zatem, powinni oni poznać, wprowadzane w ramach samoregulacji lub koregulacji, systemy oznakowań zawartości. Pojęcie klasyfikacji (*clasification*) odnosi się do procesu kategoryzacji zawartości według jej odpowiedniości dla określonych grup wiekowych; oznakowanie (*labelling*) zaś do znaków (np. wizualnych lub audialnych symboli) dołączanych do filmów, rozpowszechniania telewizyjnego, na DVD, w usługach *on-line*, ujętych w schematach właściwych dla określonych typów przekazu i odmiennych co do stosowanych, dla różnych platform medialnych, me-

49) Szersze opracowanie tego zagadnienia przekracza ramy niniejszego opracowania.
50) *Third party list makers would issue redlists or greenlists covering all converged content, irrespective of delivery means. This system would require all content to have unique identifiers, like the URL for a website, transmitted directly with the content as bundled metainformation.*
51) *European Commission Information Society and Media Directorate-general Background Report on cross media rating and classification, and age verification solutions*, Safer Internet Forum, 25 – 26 September 2008, Luxembourg; por. też: D. Batorski, *Uwarunkowania i konsekwencje korzystania z technologii informacyjno – komunikacyjnych*, (w): *Diagnoza Społeczna 2007. Warunki i jakość życia Polaków*, J. Czapiński i T. Panek(red.), Vizja Press & IT, Warszawa 2007.

tod. W ramach przyjętych standardów ocenie podlegają też pojedyncze przekazy audiowizualne, tj. film, wideo gry, usługi internetowe (*rating*)[52]. Procesy klasyfikacji, kategoryzacji i ocen odzwierciedlają różnice w systemach wartości państw członkowskich, chroniących jednostki przed nieodpowiednią, naruszająca godność treścią, zawierającą zwłaszcza sceny seksu, przemocy, wulgarny lub agresywny język. Co istotne, tylko w Holandii występuje jednolity schemat klasyfikacyjny niezależny od kanałów dystrybucyjnych (*a cross media rating system*); tym większe wątpliwości powstają względem utworzenia systemu paneuropejskiego[53].

Stosowane są też kategoryzacje według wieku, zasadniczo przyjmowane w ramach samoregulacji, niekiedy zaś na podstawie twardego prawa. Są one wykorzystywane w szerokim zakresie usług *on-line*, tj. handel elektroniczny wyrobami alkoholowymi, tytoniowymi, lekami, produktami związanymi z hazardem; także przy przedstawianiu scen zawierających seks lub przemoc, czy w przypadku dostępu do sieci społecznościowych, wymagających od użytkownika przekroczenia określonej granicy wiekowej uprawniającej do korzystania z wszystkich treści legalnych (zazwyczaj chodzi o 18 lat). W przypadku zawartości *on-line* przeznaczonej wyłącznie dla osób dorosłych najczęściej stosuje się najtańszą z metod – samocertyfikację (*self certification*), polegającą na podaniu przez użytkownika informacji na temat swojego wieku, bez jakichkolwiek środków potwierdzających lub nie jej prawdziwość[54]. Również płatność *on-line* kartami (np. kredytowymi) za transakcje internetowe stanowi niepewną formę weryfikacji wieku, tym bardziej, że ich wydawcy często z założenia nie ponoszą odpowiedzialności w tej materii, przenosząc ją niejako na dostawcę

52) W języku polskim można – w moim przekonaniu – dla symbolicznego oznakowywania/oznaczania treści używać sformułowania 'klasyfikacja zawartości/treści', zaś do klasyfikacji według kryterium wieku – 'kategoryzacja wiekowa'; mimo że nie odpowiada to terminom przyjętym w roboczym języku, angielski zdaje się w lepszym stopniu oddawać istotę zagadnienia.

53) *A pan-European rating system refers to a system where rating and labelling schemes are the same for similar and comparable categories of content across Europe. A pan-European cross media rating system then refers to a rating and labelling regime applying a one stop rating mechanism independently of distribution platform and similar for comparable categories of content across Europe, Cross media …, op. cit.*, s. 5; *Industry and consumer organisations do not believe that a pan-European Cross Media Rating and Classification policy is either feasible, or instrumental for the protection of minors from harmful content for traditional offline media distribution platforms. Users are accustomed to existing national solutions and efforts to introduce a new system will only create confusion and not the clarity sought after by the approach, ibidem*, s. 33.

54) *Since self certification is so obviously flawed for purposes of age verification there are services using additional measures to prevent users from lying about their age. Cookies for example, which will prevent users from re-registering on a site with a different age, or walled gardens where children registering as adults to access adult content will loose access to their favourite programs from the same provider only available to minors, ibidem*, s. 18.

usług[55]. Tradycyjną i sprawdzoną, uzupełniającą formułą weryfikacyjną są analizy semantyczne, uwzględniające specyfikę językową następujących po sobie generacji i różnych środowisk. Z innych metod należy także wskazać: posługiwanie się numerem ubezpieczenia społecznego, choć ma to zazwyczaj miejsce przy transakcjach zachodzących w sektorze publicznym, czy danymi biometrycznymi, które – jak się wydaje – w niedalekiej przyszłości powinny być rozwijane i jak najszerzej stosowane.

W przypadku usług *off-line* lub nabywanych w bezpośrednim kontakcie *on-line* (np. w punktach sprzedaży urządzeń mobilnych) kontroluje się dokumenty identyfikacyjne danej osoby (dowód osobisty, paszport, prawo jazdy); w niektórych systemach krajowych do procedury weryfikacyjnej włączani są rodzice lub nauczyciele. W przypadku platform mobilnych stosuje się kombinację różnych metod; poza wymienionymi wyżej korzysta się z mechanizmów kontroli rodzicielskiej (np. zakazów subskrybowania określonych usług bez zgody rodziców, czy rozwiązań o charakterze *opt-out,* zgodnie z którymi mogą oni zastrzec dostęp do specyficznych, komercyjnych kategorii zawartości). W przypadku usług na żądanie (*video on demand*) niektórzy dostawcy wdrożyli metody kategoryzacji wiekowej jako mechanizmu kontrolnego, zapewniającego brak dostępności małoletnich do nieodpowiedniej dla nich zawartości, na podstawie jej jednostkowej oceny. Złożona sytuacja występuje w przypadku witryn społecznościowych; poza najczęściej występującą samocertyfikacją korzysta się z mechanizmów samoregulacyjnych, tj. przyjmowanie krajowych raportów dotyczących wykorzystywania dzieci jako środka powstrzymywania dorosłych od ich nagabywania; niekiedy eksperymentuje się z automatycznymi analizami semantycznymi czy jednorazowym sprawdzaniem tożsamości użytkownika.

Skuteczność wprowadzania kategoryzacji wiekowej zależy od jej uniwersalnego zaakceptowania (zwłaszcza przez powstanie szerokiego standardu dla przemysłu usług informacyjnych), bezpieczeństwa i stosunkowo niskiej kosztochłonności. Interwencje władz publicznych, głównie poprzez stanowienie wymogów prawnych, ale też np. monitorowanie obszaru muszą mieć charakter przejrzysty, być stabilne i przewidywalne oraz nie przekraczać zasady proporcjonalności; u ich podstaw stoją bowiem rozwiązania samo- i koregulacyjne, oparte o dobre praktyki i rozwój automatycznego oprogramowania kontroli rodzicielskiej w kierunku zapobiegania nieskutecznego weryfikowania prawdziwości danych doty-

55) Pewnym rozwiązaniem mogą tu być karty wydawane docelowo dla małoletnich lub mechanizmy sprawdzające przy korzystaniu przez nich z kart rodziców; podobnie *electronic Identity Cards (eID),* zawierające informacje o użytkowników na chipach, mimo iż pierwotnie wydawane w innych celach, mogą się okazać przydatne w obszarze ochrony małoletnich, *Tamże*, s. 19 – 21.

czących wieku użytkownika[56].

Zgodnie z raportami porównawczymi ukierunkowanymi na pomoc rodzicom/opiekunom w wyborze właściwych narzędzi kontroli rodzicielskiej[57] podkreślono, że urządzenia kontroli rodzicielskiej (*parental control tools*) służą prowadzeniu trzech typów działań: 1) indywidualizacja filtrowania zawartości sieci, dopuszczająca dzieci i młodzież do oglądania treści zgodnie z ustalonymi wcześniej kryteriami, według których konfigurowane jest dane narzędzie, tj. blokowanie albo wskazywanie na określoną tematykę, słowa klucze czy ujednolicone listy adresów internetowych; 2) blokowanie korzystania z danego protokołu/aplikacji niezależnie od odpowiedniości treści od małoletnich; 3) monitorowanie używania danego protokołu/aplikacji i ocena zawartości sieci pod kątem korzystania z określonych witryn internetowych.

Do badań wybrano różne aspekty obszaru, odpowiadające potrzebom rodziców/opiekunów: 1) urządzenia – komputer osobisty (PC), telefon komórkowy, konsole do gier, 2) systemy operacyjne (Windows, Mac, Linux), 3) języki, 4) typy rozwiązań (Microsoft Vista, oprogramowanie klienta, rozwiązania dostawców usług internetowych). Testowano ich: 1) funkcjonalność – posiadanie funkcji odpowiadających potrzebom rodziców, 2) efektywność – zdolność wybiórczego blokowania, 3) użyteczność – łatwość zainstalowania, konfigurowania i korzystania, 4) bezpieczeństwo – weryfikacja narzędzi zapobiegających obejściom lub wyłączeniom filtrowania przez użytkownika.

Najczęściej dostęp do Internetu (witryn, podstron czy forów społecznościowych) uzyskuje się poprzez PC. Najpowszechniejszym językiem użytkownika, w ramach którego zawiera się najszerszy zakres opcji, jest angielski; urządzenia obsługiwane w tym języku cechuje najwyższa wydajność we wszystkich w/w parametrach[58]. Wszystkie narzędzia zawierały możliwości blokowania na podstawie kryterium tematycznego, w tym łączonego z systemem czarnych/białych list, według indywidualnych, sprofilowanych preferencji użytkowników; większość umożliwia rodzicom przy-

56) Rozwiązania te muszą być oparte o zasady neutralności technologicznej i niedyskryminacji co do technologii dostępu.

57) Na podstawie: *Benchmarking of parental control tools for the online protection of children SIP-Bench II Assessment results and methodology 4 Cycle* i *Executive summary* 4 th July 2012, Safer Internet Programme oraz cykle i podsumowania poprzednich raportów 1 – 3, http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/filter_label/sip_bench2/index_en.htm [dostęp: 20.06.2012]; por. też: Gunter, B., Rowlands, I., Nicholas, D.: *The Google Generation: Are ICT Innovations Changing Information Seeking Behaviour?* London 2009.

58) W kategorii funkcjonalności i bezpieczeństwa najwyższe oceny uzyskały różne oprogramowania; w różnych okresach badawczych: Vise, CyberSieve, Windows Vista, Kaspersky, PureSight (Owl), Profil Parental Filter, Telekom Kinderschutz Software, Norton online Family; wiele urządzeń ma możliwość blokowania MSN Messengera, ale mniej niż połowa pozwala na blokowanie Skype'a.

najmniej ramowe śledzenie historii małoletnich w Internecie, niektóre pod kątem alarmowania w przypadku odwiedzania stron zawierających np. przemoc. Najczęstszym mankamentem okazał się dostęp do zakazanych stron poprzez witryny translacyjne czy podręczną pamięć wyszukiwarek[59]. Efektywność urządzeń oceniana jest jako niska. Przede wszystkim udział zawartości niefiltrowanej jest znaczący, choć treści oznakowywane jako przeznaczone wyłącznie dla osób dorosłych są lepiej weryfikowane niż inne kategorie, tj. samoagresja, rasizm czy przemoc; skuteczność jest niższa dla zawartości, tj. blogi czy media społecznościowe (Web 2.0). Co do użyteczności uznanie zyskały niektóre programy[60]. Kluczowym problemem jest jednak to, że urządzenia łatwe do zainstalowania i skonfigurowania dysponują stosunkowo niewielką ofertą zabezpieczeń, względem tych, których obsługa wymaga większych umiejętności.

W przypadku dzieci dostęp do usług *on-line* (*video streaming* i komunikatorów[61]) następuje najczęściej poprzez telefony komórkowe (w tym posiadające szersze 'funkcjonalności' *smart phones)*[62]. Zauważono, że niewiele narzędzi ma zdolność do kompleksowego filtrowania stron internetowych, ograniczając się np. do poczty, SMS-ów, etc. Skuteczność filtrowania zawartości, mimo że według jej charakterystyki wykazuje zbieżność ukierunkowań ze środowiskiem PC, jest mniejsza (ale różnice niwelują się), natomiast większość urządzeń, w podstawowych zakresach zabezpieczania, instaluje się automatycznie, choć ich działanie i obsługa nie są w pełni zrozumiałe dla użytkownika. Fakt, że większość małoletnich traktuje swoje telefony komórkowe jako indywidualną własność, nie znajduje odzwierciedlenia w funkcjonalności narzędzi kontroli rodzicielskiej; dla przykładu opiekunowie, aby monitorować działalność swoich dzieci, w zasadzie muszą wziąć od nich telefon, sprawdzić raporty, etc. – celowe jest zatem wprowadzanie i stosowanie aplikacji równoległych dla telefonu dziecka i rodzica[63].

Konsole do gier są urządzeniami w skali masowej zapewniającymi dostęp do Internetu, w celu grania, czatowania z innymi uczestnikami lub przesyłania treści czy dokonywania zakupów produktów. Mimo iż wyposażone są w narzędzia filtrujące, to nie weryfikują one podstron internetowych według kryterium zawartości; niekiedy można wykorzystywać do nich urządzenia zewnętrzne (*Astaro, Trend Micro Kids Safety*). Obserwuje się,

59) Dla przykładu podaje się tzw. *Google cache,* stanowiące usługę polegającą na kopiowaniu witryn internetowych i przetrzymywaniu ich zawartości na serwerach własnych w celu jej dostarczenia, w przypadku niefunkcjonowania strony oryginalnej, za: http:/www.googleguide.com/cached_pages_html [dostęp: 28.06.2012].

60) Np. *CyberPatrol, Kaspersky i Open DNS -1.*

61*) by using specific applications such as Instant Messaging* (narzędzie typu gadu-gadu).

62) Badano *Safe Eyes (Iphone)* i *Security Shield (BlackBerry, Symbian, Windows Mobile, Android)*.

63) Na razie stwierdzono, że aplikację taką ma jedno urządzenie.

podobne jak w poprzednich grupach, kierunki weryfikacji treści i mniejszą względem PC efektywność; co więcej, są one mniej znane rodzicom[64].

Reasumując

Analiza ponad dwudziestoletniego okresu kształtowania się polityki Unii Europejskiej odnośnie ochrony dzieci i młodzieży w sektorze nowych technologii komunikacyjnych nasuwa wnioski ogólniejszej natury.

Należy przyjąć założenie, że współczesne środowisko „konwergencyjne" stawia współczesnym organizacjom międzynarodowym, państwom czy szerzej społeczeństwom poważne wyzwania; w szczególności obserwuje się to w zakresie ochrony małoletnich przed negatywną zawartością, zarówno tą nielegalną, jak i zgodną z prawem, ale nieodpowiednią dla dzieci i młodzieży. Podstawowym problemem, jaki pojawił się w związku z rozwojem usług *on-line*, jest to, że w praktyce efektywne sprawowanie nad nimi jurysdykcji krajowej budzi poważne wątpliwości, a tym samym zwalczanie niepożądanych zjawisk czy egzekwowanie określonych standardów jest co najmniej znacząco utrudnione[65]; w zasadzie wymaga międzynarodowego, a przynajmniej ponadnarodowego podejścia, a to z wielorakich przyczyn jest na obecnym etapie w zasadzie niewykonalne. Tym bardziej odpowiedzialność spoczywa na użytkownikach końcowych, tj. sami małoletni czy sprawujący nad nimi kontrolę rodzice/opiekunowie lub nauczyciele, którzy dla jej właściwej realizacji muszą dostatecznie poznać i zrozumieć środowisko nowych technologii. Jest to szczególnie trudne wyzwanie; z jednej strony bowiem wynika ono z szerokiego zakresu zagadnień, ich złożoności i zróżnicowania problematyki (także z uwagi na wielopoziomowość jej regulacji); ten aspekt ma charakter indywidualny[66].

W raporcie z 2008 roku poświęconym bezpieczniejszemu używaniu przez dzieci z UE Internetu w sposób przejrzysty pokazano perspektywę rodzi-

64) *Game consoles were not tested under the fourth cycle. This is due to the fact that no new filter appeared on the market at that time* (4).

65) Szerzej na temat jurysdykcji por. np. P. Milik, *Komplementarność jurysdykcji Międzynarodowego Trybunału Karnego i trybunałów hybrydowych, wyd.* Elipsa, Warszawa 2012, zwłaszcza rozdział 2; E. Murawska-Najmiec, *Informacja na temat działań społeczności międzynarodowej na rzecz objęcia Internetu systemem prawa przy jednoczesnej ochronie swobody wypowiedzi i informacji*, analiza biura KRRiT Nr 7/2005, http://www.krrit.gov.pl/Data/Files/_public/pliki/publikacje/analiza2005_07.pdf [dostęp: 10.06.2012].

66) W skali ogólnej pojawia się tu natomiast problem wykluczenia społecznego, będącego zwłaszcza skutkiem ubóstwa, które może prowadzić w efekcie do tzw. dziedziczenia analfabetyzmu w tym obszarze, por. np. http://ec.europa.eu/employment_social/2010againstpoverty/index_nl.htm; szersze omówienie tego zagadnienia wymaga odrębnego opracowania, por. np. G. Hołowiński, *Problem wykluczenia cyfrowego w Polsce. Technologia informacyjna i komunikacyjna – zagrożeniem czy szansą?* [w:] Szewczyk A. (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005 .

cielską[67]; badanie ukierunkowane zostało na ustalenie, jak opiekunowie postrzegają tę problematykę, jakie przyjmują strategie w kontrolowaniu dzieci od 6 do 17 roku życia i jaka jest ich świadomość co do środków bezpieczeństwa.

W szczególności ustalono, że średnio dla 27 krajów UE 75% rodziców sądzi, że ich dzieci korzystają z Internetu (także przy pomocy mobilnych technologii), przy czym przekonanie to różni się znacząco w poszczególnych krajach (najmniej we Włoszech – 45%, najwięcej w Finlandii – 91%); niewątpliwe jest natomiast to, że proces ten systematycznie się rozszerza. Dzieci najczęściej używają go w domu lub szkole; w wieku do 10 lat zazwyczaj dzielą PC z innymi domownikami, starsi mają własny komputer lub korzystają z niego poza miejscem zamieszkania (np. w kafejkach internetowych)[68].

Opiekunowie najbardziej obawiają się, że małoletni narażeni są na styczność z obrazami przemocy lub seksu (45%), kontakty ukierunkowane na seksualne wykorzystanie (*grooming* – 46%), nękanie przez rówieśników, otrzymywanie informacji o samoagresji (w tym samobójstwach), zaburzeniach żywienia (anoreksja); niepokojące jest również to, że mogą przekazywać dane osobowe i inne wrażliwe informacje. Tylko niespełna 1/3 dzieci prosi o pomoc w przypadku pojawienia się problemów związanych z korzystaniem z Internetu, tj. nękanie, podejrzany kontakt z obcą osobą, ale też z obrazami agresji czy seksu, przy czym najwięcej w Danii (48%), najmniej zaś w Wielkiej Brytanii (15%)[69].

W sytuacjach, kiedy dzieci korzystają z Internetu w domu, rodzice bardzo często (w tym zawsze) rozmawiają z nimi o zagrożeniach w Internecie, pytają, czym się zajmują w Internecie, etc. (74%), znajdują się niedaleko dzieci, podczas gdy są one *on-line* (61%, ale towarzyszy im tylko 36%), lub sprawdzają: historię ich aktywności (44%), czy mają one profile na portalach społecznościowych (30%) oraz kontrolują ich prywatną korespondencję (24%)[70].

67) *Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents' perspective Analytical report Fieldwork*; *Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents' perspective Summary Fieldwork*: October 2008 Publication: December 2008 http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/eurobarometer/analyticalreport_2008.pdf;http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/eurobarometer/eurobarometer_2008.pdf, [dostęp: 29.06.2012]; *Earlier surveys on this topic were carried out in 2003/04* (*Special Eurobarometer No 203* and *Candidate countries Eurobarometer CC-EB 2004.1*) and *2005/06 (Special Eurobarometer No 250*).

68) *Almost two-thirds of the respondents said that their child had a mobile phone and only 37% said the opposite. Of the children with a mobile phone, the largest group had one without access to the Internet (50%), while 11% had a mobile phone with such access, and 3% of the parents did not know if this was the case,* Ibidem s. 7.

69) Por. też: *EU Kids online. Comparing children's online opportunities and risks across Europe. European Research in Cultural, Contextual and Risk Issues in Children's Safe Use of the Internet and New Media (2006-2009)*. Dokument elektroniczny dostępny online: http://eprints.lse.ac.uk/21656/1/D3.2_Report- Cross_national_comparisons.pdf [dostęp: 3.01.2012].

70) *Parents who were Internet users themselves said they operated more control over their child's*

Używanie monitorującego lub filtrującego oprogramowania zadeklarowało średnio 59% badanych; rozbieżność była jednak znaczna, najwięcej, bo aż 85% zanotowano w Wielkiej Brytanii, natomiast najmniej w Rumunii – 21%. Większość niekorzystających z zabezpieczeń twierdziła, że ufa swoim dzieciom (64%) lub nie wie, jak używać narzędzi (14%). W przypadku nielegalnej lub szkodliwej treści zaobserwowanej w Internecie aż 92% myśli o poinformowaniu Policji, 38% tzw. gorących linii a 33% organizacji pozarządowych; średnio 38% czyni to[71].

Opiekunowie nakładają na małoletnich przede wszystkim następujące ograniczenia w korzystaniu z Internetu: przekazywanie prywatnych informacji (92%), zakupy *on-line* (84%), rozmowy z nieznajomymi (83%), długie spędzanie czasu *on-line* (79%) oraz zakładanie profilu na portalu społecznościowym (63%) i korzystanie z tzw. *chat rooms* (61%).

Rodzice uważają, że poprawić bezpieczeństwo w Internecie może: odpowiednie nauczanie w ramach programów szkolnych (88%), kampanie informacyjne o ryzyku w sieci czy informacje na witrynach internetowych używanych przez dzieci (87%), surowe regulacje dla przemysłu produkującego zawartość i usługi *on-line* (86%), poradnicze punkty kontaktowe (84%), usprawnienie oprogramowania monitorującego (80%), szkolenia organizowanie dla rodziców przez organizacje pozarządowe czy władze publiczne (70%). Informacje na temat bezpieczeństwa w Internecie opiekunowie czerpią od znajomych (71%), z mediów (62%), witryn internetowych (39%), dostawców usług internetowych (36%).

W przypadku Polski obserwuje się zjawisko częstszego niż średnia europejska łączenia się małoletnich z Internetem poza możliwościami kontroli rodzicielskiej, za pomocą komputera osobistego (PC), będącego w ich prywatnej dyspozycji (i umieszczonego w miejscu zamieszkania), lub przez urządzenia mobilne, tj. telefon komórkowy czy w ostatnim okresie *smart phone, iPhone.* Niepokojącą konkluzją z ostatnich badań jest stwierdzenie, że w Polsce monitorowanie przez osoby dorosłe używania Internetu przez dzieci jest mniejsze niż przeciętne w innych krajach europejskich, co prawdopodobnie łączy się zarówno z faktem, iż w polskich rodzinach to małoletni częściej korzystają z nowych technologii niż ich opiekunowie, przez co PC umieszczany jest w ich własnym

use of the Internet – this was as expected, since most strategies for parental supervision assume that parents know how to use the Internet, e.g. how to check their child's Internet history.
Parents with a lower level of educational attainment were slightly more likely to check their child's online activities. For example, one-third of the least-educated parents said they regularly checked the messages in their child's e-mail or IM account compared to only slightly more than one-fifth of parents in the highest educational category, Tamże, s. 12.

71*) Parents who did not use the Internet were more likely not to know how they would report illegal or harmful content seen on the Internet. For example, almost one-fifth of the parents who did not use the Internet did not know they could report illegal content to a hotline set up for this purpose compared to 12% of the parents who did use the Internet, Tamże*, s. 15.

pokoju lub wydzielonej części pomieszczenia, jak i z mniejszą kompetencją medialną rodziców czy nauczycieli; rodziny i środowiska szkolne powinny więc uczyć się, jak radzić sobie z zagrożeniami sieci, a dorośli ponadto jak skutecznie kontrolować aktywność dzieci w tym obszarze[72].

Dlatego z perspektywy rodziców szczególne znaczenie ma znajomość: 1) rodzajów i charakteru zagrożeń, właściwych dla środowiska *on-line* – zwłaszcza jeśli chodzi o nowe zjawiska, tj. *grooming* czy *cyber-bullying*; 2) systemów oznakowania treści i kategoryzacji wiekowych oraz 3) technicznych aspektów dostępu do usług informacyjnych i zabezpieczeń przed nieuprawnionym do nich dostępem.

Jednostkowa realizacja powyższych wyzwań nie doprowadzi jednak do uzyskania oczekiwanych efektów w skali ogólnej. Niewątpliwie kluczową rolę odgrywają tutaj państwa członkowskie, które pod auspicjami UE powinny doprowadzić do większej spójności systemów klasyfikacji wiekowej i treści, a przede wszystkim do uszczegółowienia standardów, w ramach których ma następować ich wykonywanie na poziomie krajowym[73]. Powinny też kształtować warunki sprzyjające permanentnej edukacji obywatelskiej w tym obszarze, traktując przyjmowane inicjatywy jako element bezpieczeństwa społecznego[74].

Jeśli chodzi o kwestie poznania zagrożeń i systemów klasyfikacji, kategoryzacji czy oznaczania zawartości usług *on-line*, to fundamentalne znaczenie ma tutaj spójna, informacyjna polityka krajowa, ukierunkowana na udostępnienie społeczeństwom państw członkowskich kompleksowej, szeroko rozpowszechnianej wiedzy w tym zakresie, zwłaszcza o progra-

72) *Sugeruje to konieczność lepszej edukacji polskich dzieci odnośnie tego, jak sobie radzić z internetowymi zagrożeniami, a na polskich rodziców nakłada obowiązek monitorowania, jak ich dzieci korzystają z Internetu,* L. Kirwil, (2011). *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo - część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców*. Warszawa: SWPS – EU Kids Online – PL, s. 11.

73) *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions European Strategy for a Better Internet for Children,* Brussels, 4.5.2012 COM(2012) 203 final.

74) Szersze rozważenie tego zagadnienia przekracza ramy niniejszego opracowania; por. np. K. Badźmirowska – Masłowska, *Ochrona dzieci i młodzieży w systemie mediów audiowizualnych w Polsce z perspektywy rozwiązań europejskich,* Archiwum Kryminologii, XXIX – XXX, 2007 – 2008; M. Borkowska, E. Murawska-Najmiec. P. Stępka, A. Woźniak, *Organizacje międzynarodowe i wybrane państwa europejskie wobec edukacji medialnej,* Analiza Biura KRRiT 2/2010, Warszawa 2010; *Cyfrowa Przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce– raport otwarcia,* Fundacja Nowoczesna Polska na rzecz Narodowego Instytutu Audiowizualnego, Warszawa 2012; *Handbook of children and media,* D. G Singer i J. L. Singer (ed.), Thousand Oaks, London, Delhi: Sage Publications, Inc., 2001; *Media Literacy Profile, EUROPE,* http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/docs/studies/country/europe.pdf (29.06.2012).

Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions A European approach to media literacy in the digital environment, Brussels, 20.12.2007 COM(2007) 833 final.

mach, projektach czy badaniach prowadzonych na poziomie europejskim. Powinno to następować we współpracy z zainteresowanymi stronami, reprezentującymi zwłaszcza odnośny przemysł i organizacje pozarządowe, które niekiedy pełnią istotne funkcje w krajowej realizacji powyższych programów czy projektów. W gestii władz publicznych pozostaje przyjęcie określonych strategii, obejmujących przede wszystkim inicjatywy kampanii informacyjnych, prowadzonych przez różne podmioty sektora publicznego czy prywatnego. Jak się wydaje w obecnej sytuacji, w Polsce polityka taka nie funkcjonuje systemowo, bowiem docierające do społeczeństwa informacje mają charakter sporadyczny i fragmentaryczny; może to wynikać z faktu niedostatecznego rozumienia powagi i skali zagrożeń, występujących w środowisku *on-line* dla bezpieczeństwa młodego pokolenia.

Szczególnym praktycznym wyzwaniem dla rodziców i nauczycieli są niewątpliwie trudne do nauczenia kwestie techniczne; nie wszyscy opiekunowie orientują się choćby w kwestiach funkcjonowania zabezpieczeń systemów operacyjnych (tj. *Windows*)[75], filtrowania stron internetowych, także pod kątem ocen gier internetowych, limitowania czasu spędzanego przy komputerze, czy – z drugiej strony – mają wystarczającą wiedzę i umiejętności dotarcia do instytucji świadczących usługi poradnicze, czy prawne w związku z nielegalną lub szkodliwą treścią *on-line*[76].

Zakończenie

Ta kluczowa kwestia łączy się z głównym obszarem problemów, wynikających z uwarunkowanych technicznie, transgraniczności usług *on-line* i dynamicznego ich rozwoju. Nie dość, że nie jest łatwo o porozumienie w zakresie wypracowania wspólnych standardów ochrony małoletnich nie tylko na poziomie międzynarodowym (uniwersalnym czy regionalnym), ale nawet w ramach Unii Europejskiej, to – jak już wskazywano powyżej – szeroko rozumiane trudności jurysdykcyjne powodują praktycznie niedostateczną skuteczność egzekucji nawet już przyjętych regulacji czy standardów etycznych. W takiej sytuacji celowym wydaje się rozważenie roli, jaką mogliby odgrywać czołowi, działający w skali międzynarodowej przedstawiciele przemysłów nowych technologii. Chodzi tu o takich potentatów *know - how* jak *Google* (wyszukiwarka), którzy jednak – co oczywiste – musieliby działać na zasadach dobrowolności i w ścisłym ze sobą porozumieniu, przy

75) Np. czy filtr wbudowany jest automatycznie, czy należy go zainstalować samemu i jak można go zamówić u swojego dostawcy Internetu, wreszcie jaki jest schemat i zakres jego działania i czy i na jakich podstawach można dokonywać wyboru; czy są one płatne, czy darmowe, etc.

76) Por. np. fundację ‘Dzieci niczyje’ i NASK świadczące usługi w ramach punktu kontaktowego programu (dyżurnet.pl) czy typu *help line,* (helpline.org.pl) http://www.saferinternet.pl/safer_internet_w_polsce.html.

czym nawet jeśli oparte byłoby ono o ogólne regulacje międzynarodowe (w rodzaju karty praw dzieci w środowisku *on-line*), powinno mieć charakter *soft law* i być uzupełniane bardziej szczegółowymi postanowieniami wynikającymi np. z kodeksów dobrych praktyk. W jego ramach można byłoby się oprzeć o następujący quasisylogizm: 1) zaangażowane podmioty stosują wspólne kryteria oceny treści, warunkujące uznanie niektórych z nich za nielegalne lub co najmniej szkodliwe dla określonych kategorii wiekowych użytkowników – jest to już realizowane w zakresie seksualnego wykorzystywania dzieci i pornografii dziecięcej, etc., a może zostać rozszerzone do kwestii handlu dziećmi; 2) przy zakładaniu kont, np. w *Google,* osobom poniżej 18 roku życia muszą brać udział ich rodzice/opiekunowie, ustalający poziom ochrony w zależności od wieku – tu istotna jest skuteczność weryfikowania dorosłych uczestników procesu, poprzez np. wzmocnienie współpracy z: dostawcami treści, technologii, bankami przy sprawdzaniu różnego rodzaju kart. Jak się wydaje, w przyszłości będzie można korzystać także z analizy danych biometrycznych. Powyższe założenia stoją u podstawy dokonywania ocen przez *Google,* która jednak nie poprzestaje na ostrzeżeniach, kierowanych do rodziców, ale w ramach szczególnego nadzoru nad tymi kontami automatycznie releguje treści nieodpowiednie dla wieku użytkownika danego konta, według indywidualnych ustaleń z dorosłymi opiekunami małoletnich, przekazując im także emaile, wskazujące na historię konta i uwypuklające ewentualną, nieusuniętą przez system potencjalnie szkodliwą zawartość[77].

Przedstawione powyżej wnioski, dotyczące głównych aspektów ochrony dzieci i młodzieży przed współczesnymi zagrożeniami środowiska *online* są oczywiście tylko próbą wskazania ewentualnych możliwych kierunków rozwiązań; niemniej jednak, uwzględniając choćby powszechną dostępność do stron o charakterze pedofilskim[78], wszelkie rozważania i poszukiwania praktycznie efektywnych rozwiązań w zapewnianiu bezpieczeństwa dzieci w obszarze nowych technologii wydają się przydatne.

77) Narzędzia mogą być stosowane analogicznie do współcześnie używanych już w obszarze wyświetlania reklamy (analizy treści strony i zachowań użytkowników).
78) Por. np. TOR (The Onion Route), projekt polegający na kierowaniu ruchu internetowego przez sieć użytkowników (wolontariuszy) od komputera klienta do serwera, co praktycznie uniemożliwia fizyczne zlokalizowanie komputera klienta,
https://www.torproject.org/index.html.en, Tor (The Onion Route)
https://www.torproject.org/eff/tor-legal-faq.html.en; http://en.wikipedia.org/wiki/Tor_(anonymity_network) [dostęp: 08.07.2012].

Bibliografia

Druki zwarte:

Batorski D., *Uwarunkowania i konsekwencje korzystania z technologii informacyjno – komunikacyjnych*, [w:] Czapiński J. i Panek T. (red.), *Diagnoza Społeczna 2007. Warunki i jakość życia Polaków*, Vizja Press & IT, Warszawa 2007.

Cellary W. (red.), *Przemiany społeczne*, [w:] *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Wyd. UNDP, Warszawa 2002.

Chałubińska–Jentkiewicz K., *Media audiowizualne. Konflikt regulacyjny w dobie cyfryzacji*, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2011.

Dijk, J. van: *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci.* Warszawa 2010.

Goggin G., *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life*, Londyn 2006.

Gorman L., McLean D., *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne*, WAiP, Kraków 2010.

Gunter, B., Rowlands, I., Nicholas, D., *The Google Generation: Are ICT Innovations Changing Information Seeking Behaviour?* London 2009.

Handbook of children and media, D. G Singer i J. L. Singer (ed.), Thousand Oaks, London, Delhi: Sage Publications, Inc., 2001.

Hołowiński G., *Problem wykluczenia cyfrowego w Polsce. Technologia informacyjna i komunikacyjna – zagrożeniem czy szansą?* [w:] Szewczyk A. (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005.

Jenkins H., *Kultura konwergencji, zderzenie starych i nowych mediów*, WAiP, Warszawa 2007.

Sierocki R., Sokołowski M., *Metafory sieci. (Re)definiowanie Internetu*, [w:] Jeziński M. (red.), *Nowe media w systemie komunikowania: Edukacja, cyfryzacja*, Wyd. A. Marszałek, Toruń 2011.

Sitek M., *Prawne i instytucjonalne ramy zwalczania handlu ludźmi,* [w:] Sitek B., Dammacco G. i in. (red.), *Wykorzystywanie człowieka w XX i XXI wieku*, UWM Wydział Prawa i Administracji, Olsztyn 2012, s. 331-344.

Czasopisma:

Badźmirowska – Masłowska K., *Ochrona dzieci i młodzieży w systemie mediów audiowizualnych w Polsce z perspektywy rozwiązań europejskich,* Archiwum Kryminologii, XXIX – XXX, 2007 – 2008.

Gruchoła M., *Ochrona małoletnich internautów w prawie i praktyce Unii Europejskiej,* Rozprawy Społeczne, nr 1 (V) 2011.

Wyrozumska A., *Znaczenie prawne zmiany statusu Karty Praw Podstawowych Unii Europejskiej w Traktacie Lizbońskim oraz Protokołu Polsko-Brytyjskiego*, Przegląd Sejmowy 2008 Nr 2(85).

Dokumenty (*hard law/ soft law*):

Commission Communication on the Study on Parental Control of Television Broadcasting (1999), Brussels, 19/07/99 COM/99/371 final.

Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions A European approach to media literacy in the digital environment, Brussels, 20.12.2007 COM(2007) 833 final.

The Commission Communication 'i2010 — A European Information Society for growth and employment' COM(2005)0229*).*

Communication from the Commission to the European Parliament, the council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions a digital agenda for europe COM (2010) 245 final/2 *; European Parliament resolution of 5 May 2010 on a new Digital Agenda for Europe:* 2015.eu (2009/2225(INI)); *Council conclusions of 31 May 2010 on digital agenda in Europe*, COM/2010/0245 final.

Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, European strategy for a better internet for children, COM (2012) 196 final; *Decision No 276/1999/EC of the European Parliament and of the Council of 25 January 1999 adopting a Multiannual Community Action Plan on promoting safer use of the Internet and new online technologies by combating illegal and harmful content primarily in the area of the protection of children and minors, (the Safer Internet Action Plan 1998-2004); Decision No 854/2005/EC of the European Parliament and of the Council of 11 May 2005 establishing a multiannual Community Programme on promoting safer use of the Internet and new online technologies (the Safer Internet plus programme 2005-2008); Decision No 1351/2008/EC of the European Parliament and of the Council of 16 December 2008 establishing a multiannual Community programme on protecting children using the Internet and other communication technologies*, OJ. EU. L. 348/118, 24.12.2008.

Directive 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on certain legal aspects of information society services, in particular electronic commerce, in the Internal Market (Directive on electronic commerce) O. J. L 178 , 17/07/2000 P. 0001 – 0016.

Directive 2010/13/EU of the European Parliament and of the Council of 10 March 2010 on the coordination of certain provisions laid down by law, regulation or administrative action in Member States concerning the provision of audiovisual media services (Audiovisual Media Services Directive) (codified version) *O. J.L 095 , 15/04/2010 P. 0001 – 0024.*

European Framework for Safer Mobile Use by Younger Teenagers and Children SIPMC 07/2; za: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/self_reg/phones/index_en.htm; http://www.gsma.com/publicpolicy/wp-content/uploads/2012/03/Safer_Mobile_Flyer-1.pdf; 2010 Implementation report of the European Framework; 2009 Implementation Report of the European Framework, etc. http://www.gsma.com/gsmaeurope/safer-mobile-use/european-framework.

Green Paper on the Protection of Minors and Human Dignity in Audiovisual and Information Services, COM (96) 483 final, 16 October 1996.

Recommendation of the European Parliament and of the Council of 20 December 2006 on the protection of minors and human dignity and on the right of reply in relation to the competitiveness of the European audiovisual and on-line information services industry, O.J. L 378.

Kodeks karny z 6 czerwca 1997, Dz. U, 1997 nr 88, poz. 533, z późniejszymi zamianami.

Council Recommendation 98/560/EC of 24 September 1998 *on the development of the competitiveness of the European audiovisual and information services industry by promoting national frameworks aimed at achieving a comparable and effective level of protection of minors and human dignity*, O. J. L 270 of 7.10.1998.

Recommendation of the European Parliament and of the Council of 20 December 2006 on the protection of minors and human dignity and on the right of reply in relation to the competitiveness of the European audiovisual and on-line information services industry, O.J. L 378.

Resolution of the council and of the representatives of the governments of the member states, meeting within the council of 17 February 1997 on illegal and harmful content on the internet, 97/C 70/01.
1t. *Council Resolution, of 1 March 2002 on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group* OJ. EC, C65, 14.3.2002, p.2.

Dokumenty (raporty i analizy):

Background report on age verification, cross media rating and calisfication and age veryfication solutions (2008), Safer Internet Forum 25 – 26 September 2008: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/pub_consult_age_rating_sns/reportageverification.pdf.

Benchmarking of parental control tools for the online protection of children SIP-Bench II Assessment results and methodology 4 Cycle i *Executive summary* 4 th July 2012, Safer Internet Programme oraz cykle i podsumowania poprzednich raportów 1 – 3, http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/filter_label/sip_bench2/index_en.html;http://ec.europa.eu/employment_social/2010againstpoverty/index_nl.htm.

Borkowska M., E. Murawska-Najmiec E., Stępka P., Woźniak A., *Organizacje międzynarodowe i wybrane państwa europejskie wobec edukacji medialnej,* Analiza Biura KRRiT 2/2010, Warszawa 2010.

Cyfrowa Przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce– raport otwarcia, Fundacja Nowoczesna Polska na rzecz Narodowego Instytutu Audiowizualnego, Warszawa 2012.

DVB Parental Control Report October 2000 *Annex B to 001213_DT5634 Parental Control in a Converged Communications Environment Self-Regulation, Technical Devices, and Meta-Information*.

Evaluation Report from the Commission to the Council and the European Parliament on the application of Council Recommendation of 24 September 1998 on protection of minors and human dignity, COM(2001) 106final - 27.02.2001*; Second evaluation report from the Commission to the Council and the European Parliament on the application of Council Recommendation of 24 September 1998 concerning the protection of minors and human dignity”,* COM/2003/0776 final.

EU Kids online. Comparing children’s online opportunities and risks across Europe. European Research in Cultural, Contextual and Risk Issues in Children’s Safe Use of the Internet and New Media (2006-2009): http://eprints.lse.ac.uk/21656/1/D3.2_Report- Cross_national_comparisons.pdf.

Kirwil L., (2011). *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo - część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców*. Warszawa: SWPS – EU Kids Online – PL.

Media Literacy Profile, EUROPE, http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/docs/studies/country/europe.pdf.

Murawska-Najmiec E., *Informacja na temat działań społeczności międzynarodowej na rzecz objęcia Internetu systemem prawa przy jednoczesnej ochronie swobody wypowiedzi i informacji*, analiza biura KRRiT Nr 7/2005, http://www.krrit.gov.pl/Data/Files/_public/pliki/publikacje/analiza2005_07.pdf.

Report of 16 February 2009, of European Parliament on the protection of consumers, in particular minors, in respect of the use of video games, 2008/2173(INI), Committee on the Internal Market and Consumer Protection.

Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents' perspective Analytical report Fieldwork; *Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents' perspective Summary Fieldwork*: October 2008 Publication: December 2008 http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/eurobarometer/analyticalreport_2008.pdf;http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/eurobarometer/eurobarometer_2008.pdf; *Earlier surveys on this topic were carried out in 2003/04* (*Special Eurobarometer No 203* and *Candidate countries Eurobarometer CC-EB 2004.1*) and *2005/06 (Special Eurobarometer No 250*).

Netografia:

http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/index_en.htm.
http://ec.europa.eu/information_society/apps/projects/factsheet/index.cfm?project_ref=SIP-2006-UE-211001.
http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/events/forum/index_en.htm.
http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/centres/panels/index_en.htm.
http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/completed/illeg_content/index_en.htm.
http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/rights-child/european-forum/index_en.htm.
http://www.fosi.org/icra.
http://www.kijkwijzer.nl/index.php?id=36.
http://www.pegi.info/en/index/id/33, http://www.pegionline.eu/pl/index.
http://www.saferinternet.org/web/guest/safer-internet-day.
http://www.saferinternet.pl/safer_internet_w_polsce.html.
http://www.helpline.org.pl
http://dyzurnet.pl/zglos_nielegalne_tresci_ref.php.
https://www.torproject.org/eff/tor-legal-faq.html.en.
https://www.torproject.org/index.html.en.
http://en.wikipedia.org/wiki/Tor_(anonymity_network).
http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20Online%20reports.aspx.
http://www.w3.org/2007/powder.

Jarosław Korczak

ZJAWISKO SIĘGANIA PO LEGALNE I INNE SUBSTANCJE O DZIAŁANIU ODURZAJĄCYM

Wstęp

Intencją artykułu jest zwrócenie uwagi czytelnika na pojawienie się (i stopniowy rozwój) zjawisk, które mają szansę zdestabilizować obraz „sceny narkotykowej" w Polsce. Usatysfakcjonowani sukcesami polityki karnej w dziedzinie zwalczania narkomanii „zapominamy", że nie gwarantuje ona natychmiastowych zmian postaw młodych ludzi wobec narkotyków. W obliczu bieżących problemów ekonomiczno-gospodarczych i społecznych kraju (niskie pensje, wysoki poziom bezrobocia - także wśród młodych, „ śmieciowe umowy", „oszczędności" państwa w edukacji czy opiece zdrowotnej itd.) teraźniejszość i perspektywy życiowe młodych ludzi nie wyglądają „różowo". Świadomość tę mają nie tylko dorośli, również dzieci i młodzież, której możliwości korzystania z dóbr i osiągnięć cywilizacji zostały ograniczone i której poświęca się mniej czasu i uwagi (i nie chodzi tu tylko o rodziców). Określony procent tej wrażliwej grupy społecznej będzie szukać własnych rozwiązań problemów dnia codziennego, co nie oznacza, iż każde z tych rozwiązań będzie trafne, pozytywne. Szukaniu „sztucznych podniet", likwidacji napięć emocjonalnych, potrzeby znalezienia lepszych form komunikacji z rówieśnikami i realizacji szeregu ich innych potrzeb może towarzyszyć podbudowa w postaci środków psychoaktywnych i odurzających. Ze wstępnych badań naukowych, a także codziennej obserwacji wynika, że tak faktycznie się dzieje. Zjawiska te, omówione w artykule, wymagają bliższego, pilnego rozpoznania, gdyż dotyczą zdrowia i życia młodych ludzi.

Celem analiz w artykule uczynione następujące zagadnienia:

1. Zainteresowanie substancjami psychoaktywnymi i środkami odurzającymi
2. Wzmożony ruch społeczny, zmierzający do zmian prawnych w stosunku do wybranych nielegalnych substancji.
3. Odurzanie się młodzieży środkami chemicznymi, pochodzącymi z gospodarstw domowych
4. Używanie przez młodych ludzi nowych substancji psychoaktywnych.
5. Produkcja nowych, legalnych związków chemicznych o właściwościach psychoaktywnych i odurzających.
6. Palenie papierosów i używanie alkoholu wśród młodzieży szkół ponadpodstawowych – jako ważne problemy wychowawcze w szkołach.

1. Zainteresowanie substancjami psychoaktywnymi i środkami odurzającymi

Większość Polaków ma jeszcze w pamięci spektakularną akcję rządu polskiego wymierzoną w 2010 roku przeciwko sprzedawcom tzw. dopalaczy, czyli legalnych substancji, których używanie wywoływało skutki zbliżone do efektów uzyskiwanych po stosowaniu zabronionych prawem narkotyków. Swoją popularność dopalacze zawdzięczały faktowi łatwej dostępności i stosunkowo niskiej (w porównaniu z narkotykami) cenie. Apogeum zainteresowania młodzieży tymi produktami nastąpiło w Polsce w latach 2008-2009. W ciągu tych dwóch lat powstało w naszym kraju ponad 1300 stacjonarnych sklepów z dopalaczami[1].

Oferowane w nich produkty - jako wyrób kolekcjonerski - były atrakcyjnie opakowane. Strona WWW, na której można było dokonać ich zamówienia była zaprojektowana w sposób nowoczesny, zaś całości dopełniało hasło przewodnie strony: „życie jest zbyt krótkie, aby jeść niezdrowe tabletki".

Asortyment „kolekcjonerski" sprzedawał się znakomicie, a jego amatorzy „bezpiecznie" - bo legalnie, używali nabyty towar w celach odurzania się. Kiedy liczba ofiar spożywających dopalacze zaczęła zapełniać przychodnie i oddziały detoksykacyjne, rząd podjął gwałtowne działania. Oprócz zamknięcia stacjonarnych sklepów z dopalaczami, znowelizował ustawę o przeciwdziałaniu narkomanii, tj. poszerzył grupę nielegalnych substancji o środki znajdujące się w składzie dopalaczy. Jednakże, społeczeństwo nie dowiedziało się, kto czy też jaka instytucja (instytucje) była producentem dopalaczy i jakie wobec tych podmiotów zostały podjęte działania. Trudno bowiem uwierzyć w nieświadomość czy naiwność tych podmiotów, iż dostarczany towar będzie kolekcjonowany w gablotkach kupujących.

W roku 2009 oraz 2010, Krajowe Biuro zrealizowało dwa badania, w których pytano młodych o używanie „dopalaczy". Do ich używania przynajmniej raz w życiu przyznało się 6% respondentów w 2009 roku oraz 3% w 2010 roku. Częściej sięgali po nie mężczyźni – 3% (7% w 2009 roku), rzadziej kobiety – 2% (5% w 2009 roku). W okresie 12 miesięcy poprzedzających badanie po dopalacze sięgało 5% respondentów w 2009 r. i 2% w 2010 roku. W ciągu ostatnich 30 dni przed badaniem w 2010 r. użycie dopalaczy spadło (w porównaniu z podobnym badaniem w 2009 roku) z 4% do 1%.[2] Według autorów badań, spadek liczby konsumentów

1) M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze" w kontekście Europejskim i światowym*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2011, nr 3 (55), s. 37.
2) M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze" w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2011, nr 3 (55), s. 37.

był następstwem zamknięcia - w październiku 2010 roku - sklepów z dopalaczami.[3]

Do Polski nadal trafiają - drogą wysyłkową kupowane przez internet - dopalacze (już pod innymi nazwami) z Czech czy Słowacji. Część tych substancji, u nas objętych kontrolą, w wymienionych krajach jest legalna.[4] Na otrzymane tą drogą produkty, klienci nie zawsze mają gwarancję - zarówno otrzymania towaru jak i jego „jakości". Nie mają również możliwości reklamacji towaru, gdyż strony WWW oferujące tego typu asortyment powstają i znikają. Taki stan rzeczy nie wpływa na zaniechanie kupna dopalaczy przez zainteresowane osoby. W badaniach przeprowadzonych przez Instytut Psychologii Zdrowia w maju i czerwcu 2011 roku[5] 6% wychowawców pracujących w gimnazjach i 4% ze szkół ponagimnazjalnych stwierdziło, że poważnym problemem w ich klasie było używanie przez młodzież dopalaczy.

Jednocześnie poinformowano, że narkotyki nie są już substancjami psychoaktywnymi, po które sięga większość uczniów. Nie można zatem twierdzić, że ich używanie jest sposobem spędzania czasu wolnego przez polską młodzież. „Zdecydowana większość uczniów poprzestaje na eksperymentach z narkotykami, a tylko nieznaczny procent zażywa je więcej niż dwa razy w ciągu całego życia. Wyjątkiem jest marihuana i haszysz, do których używania częściej niż dziesięć razy w ciągu roku przyznał się co dziesiąty badany[6]".

Oprócz częstszego sięgania przez młodzież po marihuanę i haszysz niepokojącym zjawiskiem jest również używanie - w celu odurzania się - leków uspokajających i nasennych bez zaleceń lekarskich. W ich spożywaniu Polska znajduje się na wysokich miejscach w Europie. Badania[7] Fundacji Centrum Badania Opinii Społecznej oraz Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii z lat 2007 i 2008 przeprowadzone na młodzieży szkolnej, w przedziale wiekowym 15-19 lat, odnotowały wprawdzie zahamowanie trendu wzrostowego, jak również tendencję spadkową w używaniu narkotyków, ale „16% badanych uczniów w wieku 15-16

3) M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze" w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2011, nr 3 (55), s. 38.
4) M. Kidawa, M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze" w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2011, nr 3 (55), s. 39.
5) Raport z badania *Używanie alkoholu i narkotyków przez młodzież szkolną w Warszawie w ocenie nauczycieli* Instytut Psychologii Zdrowia Polskiego Towarzystwa Psychologicznego, Warszawa 2011, s. 142.
6) A. Malczewski, *Młodzież a narkotyki*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2011, nr 2 (54), s. 28.
7) *Młodzież a środki psychoaktywne*, Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej, Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii. Warszawa 2011.

lat miało kontakt z lekami uspokajającymi i nasennymi zażywanymi bez wskazań lekarskich[8]".

Wydaje się zatem, że polityka antynarkotykowa – szczególnie w kontekście surowego prawa w Polsce - przynosi rezultaty, które chcieli osiągnąć ustawodawcy tj. zahamowanie lub regres niepożądanych zjawisk związanych z używaniem (czy nadużywaniem) substancji psychoaktywnych, co przekładać się powinno na polepszenie zdrowia (miedzy innymi) całej populacji. Jak wskazują wyniki badań ESPAD-u w 2011 r., spożycie nielegalnych (znanych, ujętych w ustawie o przeciwdziałaniu narkomanii) substancji psychoaktywnych utrzymuje się na stałym poziomie[9] bądź nawet spada.

Zmniejszone zainteresowanie młodych – głównie w wyniku zastosowania w polskim prawodawstwie drakońskich kar (nawet za samo posiadanie niewielkiej ilości zakazanej substancji) - nielegalnymi, ujętymi w ustawie „narkomańskiej" substancjami może satysfakcjonować. Pozostaje jednak pytanie, czy w przypadku, szczególnie osób młodych, spada zainteresowanie środkami odurzającymi w ogóle?

Trudno o jednoznaczną odpowiedź w tej kwestii. Wymaga to podjęcia stosownych badań. Wskazać można jednak kilka zjawisk, które nie rokują najlepiej w tej sprawie. Każą one raczej przypuszczać, że znane, nielegalne substancje zostaną zastąpione przez nowe. Nowe zaś, tak jak w przypadku dopalaczy, poczynią sporo szkód (szczególnie wśród młodych) zanim uzyskają status nielegalnych. Istnieje nawet przypuszczenie że przyparci do muru młodzi ludzie, zaczną sięgać po środki powszechnie stosowane w gospodarstwie domowym. Sytuacja ta jest niepokojąca z dwóch powodów, po pierwsze trudno będzie zabronić posiadania tych substancji (bądź półproduktów które służą do ich produkcji), po drugie szkody zdrowotne i społeczne wywołane ich używaniem mogą być znacznie większe, niż w przypadku szkód wynikających z używania znanych już substancji nielegalnych.

Obszary zjawisk, które mogą wskazywać na to, iż zainteresowanie substancjami psychoaktywnymi i środkami odurzającymi jest nadal wysokie.

8) A. Malczewski, *Młodzież a narkotyki*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA" 2011, nr 2 (54), s. 21.
9) Wyniki ESPAD 2011.

2. Wzmożony ruch społeczny, zmierzający do zmian prawnych w stosunku do wybranych nielegalnych substancji - haszysz, marihuana

Wydaje się zatem, że polityka antynarkotykowa – szczególnie w kontekście surowego prawa w Polsce - przynosi rezultaty, które chcieli osiągnąć ustawodawcy tj. zahamowanie lub regres niepożądanych zjawisk związanych z używaniem (czy nadużywaniem) substancji psychoaktywnych, co przekładać się powinno na polepszenie zdrowia (miedzy innymi) całej populacji. Jak wskazują wyniki badań ESPAD-u w 2011 r., spożycie nielegalnych (znanych, ujętych w ustawie o przeciwdziałaniu narkomanii) substancji psychoaktywnych utrzymuje się na stałym poziomie[10] bądź nawet spada.

Zmniejszone zainteresowanie młodych – głównie w wyniku zastosowania w polskim prawodawstwie drakońskich kar (nawet za samo posiadanie niewielkiej ilości zakazanej substancji) - nielegalnymi, ujętymi w ustawie „narkomańskiej" substancjami może satysfakcjonować. Pozostaje jednak pytanie, czy w przypadku, szczególnie osób młodych, spada zainteresowanie środkami odurzającymi w ogóle?

Trudno o jednoznaczną odpowiedź w tej kwestii. Wymaga to podjęcia stosownych badań. Wskazać można jednak kilka zjawisk, które nie rokują najlepiej w tej sprawie. Każą one raczej przypuszczać, że znane, nielegalne substancje zostaną zastąpione przez nowe. Nowe zaś, tak jak w przypadku dopalaczy, poczynią sporo szkód (szczególnie wśród młodych) zanim uzyskają status nielegalnych. Istnieje nawet przypuszczenie że przyparci do muru młodzi ludzie, zaczną sięgać po środki powszechnie stosowane w gospodarstwie domowym. Sytuacja ta jest niepokojąca z dwóch powodów, po pierwsze trudno będzie zabronić posiadania tych substancji (bądź półproduktów które służą do ich produkcji), po drugie szkody zdrowotne i społeczne wywołane ich używaniem mogą być znacznie większe, niż w przypadku szkód wynikających z używania znanych już substancji nielegalnych.

Obszary zjawisk, które mogą wskazywać na to, iż zainteresowanie substancjami psychoaktywnymi i środkami odurzającymi jest nadal wysokie.

Dobitnym przykładem tego zjawiska jest działalność Stowarzyszenia na Rzecz Racjonalnego Wykorzystania Konopi „Wolne Konopie"[11], a w szczególności organizowany przez tę instytucję i gromadzący tysiące uczestników, coroczny Marsz Wyzwolenia Konopi na rzecz zalegalizowania używania marihuany. Zwolennicy legalizacji marihuany wskazują na

10) Wyniki ESPAD 2011.
11) Inicjatywa społeczna założona w 2006 r. przez aktywistów wywodzących się z Kanady – pierwszego ruchu legalizacyjnego w Polsce oraz Inicjatywy Wolne Konopie.

jej dobroczynne właściwości, szczególnie wykorzystywane w medycynie. Podkreślają również, że w odróżnieniu od dotychczas zalegalizowanych substancji psychoaktywnych (alkohol, nikotyna), marihuana czyni mniej spustoszeń w organizmie człowieka (czyli jest mniej szkodliwa) i nie prowadzi do uzależnienia. Argument ten jest wzmacniany faktem zalegalizowania marihuany w niektórych krajach europejskich Wskazują ponadto, że w przypadku zalegalizowania tej substancji, zyski z akcyzy (która byłaby ona objęta) mogłyby wpływać do budżetu państwa, a nie do kieszeni dealerów. Przeciwnicy z kolei posługują się częściowo sprawdzonym argumentem, iż zażywanie marihuany, zaliczanej do tzw. miękkich narkotyków, jest prostą ścieżką do sięgania po środki psychoaktywne z grupy tzw. twardych narkotyków.

Polemika w sprawie zmiany statusu marihuany rozgorzała obecnie w Polsce na dobre, co powoduje nie tylko zamęt w głowach szczególnie młodych ludzi, ale również powód uzasadniający eksperymentowanie z tą substancją przez część tej grupy.

3. Odurzanie się młodzieży środkami chemicznymi, pochodzącymi z gospodarstw domowych

Świadomość surowego karania za posiadanie i zażywanie nielegalnych substancji psychoaktywnych i odurzających powoduje, że młodzi ludzie szukają innych środków na osiągnięcie specyficznych doznań. Odnajdują je nierzadko wśród substancji które są powszechnie dostępne: w lekach na kaszel, dezodorantach, zmywaczu do paznokci bądź innej substancji, których cena jest dziesiątą częścią tej, którą musiałby zapłacić za znany narkotyk.

Posiadanie tych przedmiotów codziennego użytku jest tak powszechne, że nie budzi jakichkolwiek podejrzeń i złych skojarzeń wśród dorosłych. Ich użycie niezgodne z praktycznym przeznaczeniem jest na początku trudne do wykrycia, gdyż w odróżnieniu do papierosów czy alkoholu nie zostawiają charakterystycznego, nielubianego zapachu. Sporo czasu musi upłynąć, aby rodzice wiązali nietypowe zachowania latorośli z częstym używaniem tych środków; po omacku będą szukali przyczyn w zupełnie innych obszarach.

Znaczącym również powodem popularności wykorzystania w/w środków używanych `w gospodarstwie domowym jest ich dostępność. Zainteresowany nie musi kontaktować się z dealerami narkotyków, unikając tym samym (choćby w teorii) kontaktu ze światem przestępczym. Dla uzyskania potrzebnej substancji wystarczy udać się do supermarketu, kiosku lub apteki. Bycie na „haju" staje się naprawdę tanie.

Wśród aktualnie popularnych .tego typu środków wymienić należy w pierwszej kolejności:

a) Dezodoranty i lakiery do włosów. Do oczekiwanych efektów ich działania zaliczyć można: „euforię z tendencję do fantazjowania i omamy wzrokowe podobne do snów[12]". „Zmiany są podobne do obserwowanych po spożyciu etanolu[13]". Oczekiwanym efektom towarzyszą także inne objawy: „omamy, dzwonienie w uszach, bóle głowy spowolnienie i zamazanie mowy, mdłości wymioty biegunki[14]". U osób przewlekle przyjmujących pojawiają się zaburzenia pamięci i intelektu, zaburzenia koordynacji ruchowej oraz uszkodzenia organów wewnętrznych. Substancje te można przedawkować. Przedawkowanie objawia się nagłym gwałtownym pobudzeniem z utratą przytomności. Pojawić się mogą również napadowe drgawki, obrzęk płuc, zaburzenia oddychania i krążenia a nawet śpiączka.[15]

b) Zmywacz do paznokci**.** Wraz z powracającą z Wielkiej Brytanii emigracją nadeszła do Polski moda na substancję o nazwie GBL, stosowaną jako alternatywa ecstasy. Substancja ta jest używana normalnie jako rozpuszczalnik. Pomocna jest np. w czyszczeniu aluminiowych felg samochodowych.[16] Oferowana jest również legalnie w formie zmywacza do paznokci. Dla celów odurzania się kilka kropel rozpuszczalnika dodaje się do napoju. W organizmie GBL szybko przekształca się w GHB[17]. Używanie GBL „również ostatnio budzi obawy w Europie. GBL jest uważany na poziomie UE za „prekursor narkotyków nieobjętych wykazami" i jest ujęty w dobrowolnym systemie monitorowania prekursorów narkotyków[18]".

Przykładem niebezpiecznego działania GBL była śmierć 21- letniej cheerleaderki z Wielkiej Brytanii.[19]

12) K. Chmielewska, H. Baran-Furga, *Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania spowodowane przyjmowaniem substancji psychoaktywnych*, Centrum Pomocy Rodzinie przy Towarzystwie Rodzin i Przyjaciół Dzieci Uzależnionych „Powrót z U", Warszawa 1998, s. 43.
13) B. Szukalski, *Narkotyki Kompendium wiedzy o środkach uzależniających*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 2005, s. 179.
14) K. Chmielewska, H. Baran-Furga, *Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania spowodowane przyjmowaniem substancji psychoaktywnych*, Centrum Pomocy Rodzinie przy Towarzystwie Rodzin i Przyjaciół Dzieci Uzależnionych „Powrót z U", Warszawa 1998, s. 44.
15) K. Chmielewska, H. Baran-Furga, *Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania spowodowane przyjmowaniem substancji psychoaktywnych*, Centrum Pomocy Rodzinie przy Towarzystwie Rodzin i Przyjaciół Dzieci Uzależnionych „Powrót z U", Warszawa 1998, s. 43.
16) *Po dopalaczach nastaje moda na GBL*, http://www.rynekzdrowia.pl/Farmacja/Po-dopalaczach-nastaje-moda-na-GBL,4130,6.html.
17) GHB substancja ta używana również jest jako „pigułka gwałtu".
18) *Sprawozdanie roczne: 2010 stan problemu narkotykowego w Europie*, Europejskie Centrum Monitorowania Narkotyków i Narkomanii, Luksemburg 2010, s. 105.
19) Brighton cheerleader Hester Stewart's death linked to party drug GBL, http://www.theargus.co.uk/news/4327414.Brighton_cheerleader_s_death_linked_to_party_drug. [dostęp:12 V 2012]

Zdjęcie nr 1. Hester Stewart śmiertelna ofiara „zmywacza do paznokci".



Źródło:
http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01393/Nester1_1393296f.jpg

Drugim szeroko komentowanym w prasie przykładem nadużywania tej substancji był przypadek młodej kobiety, która marzyła aby zostać stewardessą. Niestety jej plany zostały zaprzepaszczone przez GBL, którą zaczęła przyjmować gdy miała 18 lat. Cztery lata później jej ciało i twarz uległo znacznym deformacjom[20].

Zdjęcie: Mikaila Tyhurst po czterech latach używania GBL





Źródło:
http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2009/09/24/article-0-0690DFCB000005DC-534_224x327.jpg,
http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2009/09/24/article-1215733-0690DFE3000005DC-345_224x327.jpg.

20) L. Hull, *Pictured: The young woman ravaged by GBL - the legal party drug the Government won't Ban*, http://www.dailymail.co.uk/news/article-1215733/Pictured-The-devastating-effects-legal-party-drug-GBL.html. [dostęp:12 V 2012]

4. Używanie przez młodych ludzi nowych substancji psychoaktywnych

Ostatnio dużym uznaniem wśród młodzieży europejskiej cieszy się kilka, niekoniecznie nowych substancji, używanych z mniejszym lub większym powodzeniem w celach odurzania się. Należą do nich:

1. Dezamorfina:
Od blisko dwóch lat, coraz częściej pojawiają się wzmianki o popularnym narkotyku o nazwie Krokodyl, inaczej nazywany „heroiną dla biednych". W rzeczywistości, chodzi o dezamorfinę, substancję będącą pochodną morfiny, z tym że 8-10 razy silniejszą od niej. Działa ona przeciwbólowo oraz uspokajająco, z tą różnicą, że efekty jej użycia pojawiają się szybciej i trwają krócej.

Dezamorfina stała się szczególnie popularna w Rosji i krajach bloku wschodniego. Aktualnie w Polsce nie jest szeroko rozpowszechniona, gdyż ma „konkurencję" w postaci ojczystego „kompotu" – środka odurzającego, znanego, stosunkowo taniego i również możliwego do uzyskania domowymi sposobami z łodyg maku. Swą popularność dezamorfina zawdzięcza temu, że można ją otrzymać domowym sposobem z takich składników jak: dostępne bez recepty leki zawierające kodeinę, jodyna, benzyna bądź czerwony fosfor pochodzący z zapałek[21]. „Krokodyl" (taka jest jej potoczna nazwa) otrzymywany domowym sposobem, nie jest poddawany skomplikowanemu procesowi oczyszczania, zawiera wiele toksycznych bądź żrących składników. Użytkownik przyjmuje tę substancję dożylnie. Po jej użyciu, w miejscu iniekcji w wyniku obumierania tkanek pojawiają się zielone plamy, przypominające wyglądem skórę krokodyla.[22] W dalszej kolejności obumierają całe mięśnie i odrywają się od ciała. Nierzadko ten stan uszkodzenia ciała połączony jest z wystąpieniem gangreny. Jednym ze sposobów uratowania życia pacjenta jest amputacja obumarłej części ciała. Przeciętny użytkownik „krokodyla" żyje około 2-3 lat od momentu pierwszego zażycia tej substancji. Nieliczni, którzy zdołali zerwać z nałogiem zostają oszpeceni na całe życie.[23]

21) M. Kidawa, *Krokodyl - niebezpieczny narkotyk*, http://www.narkomania.gov.pl/portal?id=195326, [dostęp:12 V 2012]
22) M. Kidawa, *Krokodyl - niebezpieczny narkotyk*, http://www.narkomania.gov.pl/portal?id=1953261, [dostęp:12 V 2012]
23) S. Shuster, *The Curse of the Crocodile: Russia's Deadly Designer Drug,* http://www.time.com/time/world/article/0,8599,2078355,00.html, [dostęp:12 V 2012]



Źródło: http://stopnarkotik.com.ua/wp-content/uploads/2011/02/%D0%B4%D0%B5%D0%B7%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%80%D1%84%D0%B8%D0%BD1.jpg



Źródło: http://stopnarkotik.com.ua/wp-content/uploads/2011/02/%D0%B4%D0%B5%D0%B7%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%80%D1%84%D0%B8%D0%BD3.jpg

2. Dekstrometorfan

Substancja ta jest bezpiecznym lekiem pod warunkiem jej zażywania w dawkach zalecanych przez lekarza. Aby osiągnąć pożądane efekty psychoaktywne biorący muszą aplikować sobie dawki znacznie wyższe, wynoszące najczęściej od 225 do 1500 mg.

Dekstrometorfan w tych dawkach wykazuje właściwości euforyzujące oraz dysocjacyjne, charakterystyczne między innymi dla fencyklidyny czy ketaminy. Objawy nadużycia tej substancji to: wrażenie oderwania się od własnego ciała, utrata własnej tożsamości (depersonalizacja) oraz

nierzadko halucynacje.[24] „Dekstrometorfan przyjmowany jest doustnie. Największą popularnością cieszą się tabletki. Syrop, ze względu na smak i dużą objętość, rzadziej wykorzystywany jest w celu odurzania się[25]".

3. Benzydamina

Substancja ta wchodzi w skład wielu niedrogich preparatów dostępnych w aptekach bez recepty, m.in. Tantum Verde, Tantum Rosa, Hascosept.[26] Ze względu na swoje właściwości stała się w ostatnich latach dość popularnym środkiem odurzającym. Lek ten w wysokich dawkach (powyżej 500 mg) wykazuje działanie psychoaktywne. Według relacji jej użytkowników benzydamina wywołuje przy widzenia i przesłyszenia, zaburzenia postrzegania wzrokowego pod postacią „przeciągania" świateł, odczucie występowania poświaty, powidoków, widzenia poklatkowego. Spożycie wyższych dawek powoduje wystąpienie halucynacji wzrokowych i słuchowych oraz spowolnienie ruchowe.

Na Oddział Toksykologii w Poznaniu trafił 22-letni mężczyzna, który spożył 1 saszetkę preparatu Tantum Rosa. Już po upływie 2 godzin od zażycia wystąpił znaczny niepokój, pobudzenie ruchowe, halucynacje. Kontakt słowny z nim był niemożliwy do nawiązania. Wymienione objawy utrzymywały się przez 10 godzin.[27]

4. Mefedron (4-metylmetakatynon)

To kolejna, uzyskana syntetycznie substancja o działaniu pobudzającym oraz powodującą zwiększanie uczucia empatii z otoczeniem. W Polsce mefedron reklamowany był zazwyczaj jako „sole do kąpieli" albo „białe proszki". Miał stanowić alternatywę dla takich nielegalnych substancji jak amfetamina lub kokaina.[28] Użyty w niewielkich dawkach poprawia nastrój, wywołuje euforię, podniecenie, uczucie pobudzenia, chęć rozmowy i otwartości oraz zmniejsza łaknienie. „Po zażyciu donosowo, efekty działania pojawiają się prawie od razu. Zażycie doustne wydłuża czas działania i opóźnia pojawienie się pierwszych objawów, które zaczynają być odczuwalne w ciągu 15-45 minut od momentu zażycia[29]". Poza

24) M. Łukasik-Głębocka, *Dekstrometorfan i Benzydamina – nowe substancje odurzające*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2008, nr 2 (41), s. 16.
25) M. Łukasik-Głębocka, *Dekstrometorfan i Benzydamina – nowe substancje odurzające*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2008, nr 2 (41), s. 18.
26) M. Łukasik-Głębocka, *Dekstrometorfan i Benzydamina – nowe substancje odurzające*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2008, nr 2 (41), s. 18.
27) M. Łukasik-Głębocka, *Dekstrometorfan i Benzydamina – nowe substancje odurzające*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2008, nr 2 (41), s. 19.
28) D. Chojecki, *Nowe substancje psychoaktywne: mefedron i syntetyczne kanabinoidy*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2010, nr 2 (50), s. 22.
29) D. Chojecki, *Nowe substancje psychoaktywne: mefedron i syntetyczne kanabinoidy*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2010, nr 2 (50), s. 23.

wspomnianymi efektami pożądanymi przez biorcę, występują również inne m.in.: kołatanie serca, wzrost ciśnienia tętniczego krwi, zgrzytanie zębami, szczękościsk, oczopląs, podrażnienie śluzówek nosa, mogące prowadzić do krwawienia, potliwość, uczucie fali zimna, bóle i zawroty głowy, bóle w klatce piersiowej, drżenie rąk, nudności, drgawki i konwulsje, problemy z oddychaniem. Do zaburzeń w sferze psychicznej zaliczyć można: zaburzenie pamięci krótkotrwałej, gonitwa myśli i spadek koncentracji, rozdrażnienie, bezsenność, niepokój mogący nawet przejść w stany paranoidalne, huśtawka nastrojów, dysforia i stany depresyjne, halucynacje o negatywnej treści.[30] Chęć sięgnięcia po kolejną dawkę mimo negatywnych efektów używania mefedronu, świadczyć może o tym, że substancja ta ma silny potencjał uzależniający.

5. Produkcja nowych, legalnych związków chemicznych o właściwościach psychoaktywnych i odurzających

Odpowiedzią producentów narkotyków (amatorów) na działanie organów państwowych (polegające na rozszerzeniu listy substancji kontrolowanych) jest ich wzmożona aktywność, mająca na celu zsyntezowanie nowej, niekontrolowanej „jeszcze" substancji. Taki „wyścig" odbywać się może ze szkodą dla osób, którym państwo chce pomóc[31]. Ulegalnienie kontrolowanej substancji psychoaktywnej, polega głownie na modyfikacji jej struktury chemicznej. Nawet wydawać by się mogło niewielka ingerencja w jej strukturę, zmienia – po zażyciu przez biorcę - sposób reagowania organizmu ludzkiego. Nie można czasem tego jednoznacznie przewidzieć, substancja może mieć silniejsze działanie bądź słabsze, oczekiwane właściwości mogą zniknąć, bądź substancja może stać się silnie toksyczna. Jaskrawym przykładem takiej ingerencji w strukturę związku chemicznego były tabletki będące podróbką ecstasy (w skład których wchodziły analogi strukturalne amfetaminy i/lub metamfetaminy PMA[32] i PMMA[33]), a których spożycie było przyczyną 9 przypadków zejść śmiertelnych w Gdańsku (tabletki o nazwie „UFO"), trzech w województwie małopolskim (tabletki miały logo „Mistrubishi" i „E") i jednego w Warszawie (mieszanina PMA i PMMA).[34] Substancja ta jest szczególnie niebezpieczna "z powodu niewielkiej różnicy pomiędzy dawką wywołującą

30) D. Chojecki, *Nowe substancje psychoaktywne: mefedron i syntetyczne kanabinoidy*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2010, nr 2 (50), s. 23.
31) M. Kidawa, M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze" w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", 2011 nr 3 (55), s. 42.
32) Parametoksyamfetamina
33) Parametoksymetamfetamina
34) B. Szukalski, *Narkotyki Kompendium wiedzy o środkach uzależniających*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 2005, s. 51.

pożądany efekt, a tak zwaną dawką letalną, czyli powodującą zgon”[35].

Producentami nowych związków chemicznych są również firmy farmaceutyczne, poszukujące najlepiej działającego leku czyli wywołującego jak najmniej skutków ubocznych. W efekcie, odrzucają one dziesiątki substancji nie spełniających pierwotnych założeń. Na poszukiwania nowych leków „w Europie i na świecie wydawane się miliony dolarów. W konsekwencji powstaje cała masa substancji, które nie wchodzą do użytku w medycynie, ale opisywane są w literaturze”[36]. Ciekawym przykładem w tej materii jest Viagra (cytrynian sildenafilu), która miała być pomocna w chorobie niedokrwiennej serca, a której jednym z jej efektów ubocznych były długotrwałe i silne erekcje.[37]

Wśród dużej liczby substancji posiadających znikomą wartość terapeutyczną, pojawiają się również substancje o działaniu psychoaktywnym. Dzisiejszy rozwój techniki pozwala na to, aby zsyntetyzować stosunkowo niewielkim kosztem niemalże każdy związek chemiczny, co staje się opłacalnym biznesem. „Według oszacowań Ricka Broidera, prezydenta North American Herbal Incens Trade Association, same tylko „mieszanki ziołowe” dają dochód 5 mld dolarów rocznie, i to tylko w Stanach Zjednoczonych (Paynter, 2011).”[38]

Z kolei według Europejskiego Centrum Informacji o Narkotykach i Narkomanii w Lizbonie (EMCDDA) „w 2008 roku odnotowano 13 nowych substancji. W 2009 roku były to już 24 substancje, a w 2010 roku – 41 nowych substancji psychoaktywnych”[39].

Taki stan rzeczy utwierdza w przekonaniu że zjawisko nowych narkotyków nie ustąpi a nawet w przeciągu kilku lat może przybrać na sile.

6. Palenie papierosów i używanie alkoholu wśród młodzieży szkół ponadpodstawowych – jako ważne problemy wychowawcze w szkołach

Na zlecenie Biura Polityki Społecznej Urzędu m. st. Warszawy Instytut Psychologii Zdrowia Polskiego Towarzystwa Psychologicznego przeprowadził w okresie maj/czerwiec 2011 roku w szkołach średnich w Warszawie badania pt. „Używanie alkoholu i narkotyków przez mło-

35) W. Krawczyk, *Narkotyki syntetyczne,* „Remedium” 2005, nr 11, s. 31.
36) M. Kidawa, M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze” w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA”, 2011 nr 3 (55), s. 42.
37) http://viagrainfo.republika.pl/.
38) M. Kidawa, M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze” w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA”, 2011 nr 3 (55), s. 42.
39) M. Kidawa, M. Kidawa, D. Chojecki, *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze” w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA`”, 2011 nr 3 (55), s. 37.

dzież szkolną w Warszawie w ocenie nauczycieli”.[40]

Wyniki badań wykazały, że:

- w ocenie 36% wychowawców klas III gimnazjów, palenie papierosów przez uczniów jest poważnym, trzecim problemem w klasie (na pierwszym miejscu są wagary, na drugim brak kultury osobistej i wulgarne zachowania uczniów);
- 56% badanych wychowawców klas II szkół ponadgimnazjalnych stawiało problem palenia papierosów przez uczniów, jako poważny problem wychowawczy, na drugim miejscu (pierwsze miejsce zajęły wagary); co czwarty badany nauczyciel (26%) sygnalizował problem picia alkoholu przez uczniów;
- w skali szkoły – 77% badanych zatrudnionych w szkołach ponadgimnazjalnych wskazywało palenie papierosów przez uczniów jako najważniejszy problem szkół;
- w skali szkoły – 10% badanych wychowawców jak i pedagogów oraz psychologów stwierdziło, że w ich szkołach gimnazjalnych picie alkoholu jest istotnym problemem, w szkołach ponadgimnazjalnych odsetek tych osób był czterokrotnie wyższy (41%).

Te kilka danych z obszernego raportu nie napawa optymizmem. I chociaż badacze nie pytali nauczycieli o ocenę stopnia zaawansowania młodzieży w paleniu czy piciu alkoholu, to już samo sformułowanie, że jest to „ważny problem wychowawczy” szkół może niepokoić. Zasadniczy powód niepokoju tkwi w tym, że bezmyślna „odwaga” w łamaniu prawa, jakim jest sięganie po usankcjonowane prawnie „używki” przez młodych niepełnoletnich, może dotyczyć również ich innych zachowań np. używania dopalaczy, czy marihuany lub haszyszu.

Zakończenie

Reasumując, kumulacja wcześniej opisanych zjawisk upoważnia do wniosku, że zainteresowanie wśród części polskiej młodzieży środkami psychoaktywnymi i odurzającymi nadal istnieje. Można również zaryzykować stwierdzenie, że będzie się ono utrzymywało, jako jeden ze sposobów odreagowywania napięć czy szukania nowych wrażeń. Sprzyjać temu będą między innymi takie okoliczności jak: stres szkolny, bezproblemowy dzięki Internetowi dostęp do informacji na temat środków psychoaktywnych i odurzających – także leków, frustracja z powodu obniżania się standardu życiowego rodzin, związanego z kryzysem finansowym i gospo-

40) Raport z badania *Używanie alkoholu i narkotyków przez młodzież szkolną w Warszawie w ocenie nauczycieli* Instytut Psychologii Zdrowia Polskiego Towarzystwa Psychologicznego, Warszawa 2011, s. 142 - 143.

darczym kraju i niemożność realizacji niektórych potrzeb ich nastoletnich dzieci itd. Nie wydaje się, żeby przyjęta w Polsce polityka karna była wystarczająco skuteczna w profilaktyce szeroko rozumianej narkomanii.

Podkreślić należy również, że wiele nowych substancji pozwala na osiągnięcie równie silnych efektów co ich nielegalne odpowiedniki. Jednakże działanie tych środków na organizm jest trudne do przewidzenia. Niektóre substancje mogą być używane wielokrotnie bez dostrzegalnych natychmiast negatywnych efektów, a inne jak np. krokodyl wyniszczają organizm biorcy w przeciągu kilku miesięcy. W przypadku używania substancji znanych, opisanych precyzyjnie w literaturze, można jasno określić sposób ich używania, zgodnie z przyjętą w diagnostyce praktyką. Czyli ocenić, że sięganie po te substancje to:

1. Używanie eksperymentalne[41] (inicjacja), kilka początkowych incydentów używania określonego środka psychoaktywnego (nawet tytoń i alkohol). Czasami termin ten stosuje się dla określenia przyjmowania środków psychoaktywnych w sposób nieregularny, wręcz incydentalny. Dość często wielu młodych ludzi może zakończyć swój jednorazowy kontakt z tymi substancjami (np. tytoń). Podejmując inicjacje młodzi zaspakajają swoją ciekawość, nierzadko chcąc tym samym zweryfikować opinie na temat określonej substancji.
2. Używanie rekreacyjne[42], sięganie po substancje psychoaktywne, w szczególności nielegalne, w sytuacjach towarzyskich lub dla odprężenia; w domyśle - bez uzależnienia lub innych problemów. Termin będący w niełasce u osób pragnących traktować wszelkie formy używania środków psychoaktywnych jako problem.
3. Używanie ryzykowne[43] jako wzór używania substancji, nasilający efektywność szkodliwych następstw dla używającego. W odróżnieniu od „używania szkodliwego", termin „używanie ryzykowne" odnosi się do wzorów stanowiących zagrożenie dla zdrowia publicznego, niezależnie od braku komplikacji zdrowotnych u konkretnej osoby.
4. Używanie dysfunkcjonalne[44] substancji psychoaktywnych prowadzące do zaburzeń w funkcjonowaniu psychicznym lub społecznym, na przykład do utraty pracy lub kłopotów małżeńskich.
5. Używanie szkodliwe (F1x.07)[45] definiowane jest jako sposób

41) *Leksykon terminów alkohol i narkotyki, Światowa Organizacja Zdrowia*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 1997, s. 57.
42) *Leksykon terminów alkohol i narkotyki*, Światowa Organizacja Zdrowia, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 1997, s. 83.
43) *Leksykon terminów alkohol i narkotyki*, Światowa Organizacja Zdrowia, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 1997, s. 62.
44) *Leksykon terminów alkohol i narkotyki*, Światowa Organizacja Zdrowia, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 1997, s. 55.
45) S. Pużyński, J. Wciórka, *Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD-10 Opisy kliniczne i wskazówki diagnostyczne*, Vesalius, Kraków-Warszawa 2000, s. 73.

przyjmowania substancji psychoaktywnych, który powoduje szkody zdrowotne. Mogą one mieć charakter somatyczny (np. zapalenie wątroby u osób stosujących iniekcje) bądź psychiczny (np. epizody zaburzeń depresyjnych wtórne do intensywnego picia alkoholu).

Szkodliwe przyjmowanie substancji nierzadko jest przyczyną krytyki ze strony otoczenia i przekłada się tym samym na ujemne skutki społeczne. Rozpoznanie „szkodliwego używania" nie stosuje się w przypadku stwierdzenia uzależnienia, zaburzeń psychotycznych albo innych specyficznych zaburzeń związanych z piciem alkoholu lub przyjmowaniem innych substancji psychoaktywnych.

Kolejne formy używania prowadzą do nadużywania substancji. W DSM-IV-TR charakteryzowanej jako „dezadaptacyjny wzór używania substancji prowadzącym do klinicznie istotnego ograniczenia lub cierpienia przejawianego trzema (lub więcej) występujących w ciągu 12-miesięcznego okresu z następujących sytuacji:

1) Nawracające używanie substancji skutkujące niepowodzeniem w spełnianiu zasadniczych wymagań w pracy, szkole lub domu (np. związane z używaniem substancji powtarzające się nieobecności lub nieradzenie sobie w pracy, nieobecności, zawieszenie lub wydalenia ze szkoły, zaniedbywanie dzieci lub gospodarstwa);

2) Nawracające używanie substancji w sytuacjach fizycznie ryzykownych (np. prowadzenie samochodu lub operowanie maszyną mimo ograniczeń spowodowanych używaniem substancji);

3) Nawracające, związane z działaniem substancji problemy prawne (np. zatrzymania z powodu zaburzonego zachowania związanego z substancją);

4) Dalsze używanie substancji pomimo świadomości trwałych lub nawracających problemów społecznych lub interpersonalnych spowodowanych lub zaostrzanych efektami jej działania (np. kłótnie małżeńskie dotyczące konsekwencji zatrucia, bójki). Objawy nigdy nie spełniały kryteriów uzależnienia od substancji dla żadnej z klas substancji"[46].

Z punktu widzenia przedstawionych definicji używania i nadużywania nowych, często mało poznanych substancji, trudno jest stwierdzić - czy chodzi o uzależnianie się od nich (mimo, iż ich używanie jest powiązane z wieloma przykrymi okolicznościami)), czy też o bezmyślne zatruwanie przez użytkownika własnego organizmu. W jednym i drugim przypadku sytuacja nie rokuje dobrze. Dlatego też, warto należałoby podjąć w tym zakresie bardziej wnikliwe badania i ewentualnie stosowne działania zapobiegawcze.

46) J. Wciórka (red.), *Kryteria diagnostyczne według DSM-IV-TR,* Elsevier Urban & Partner, Wrocław 2008, s. 89-90.

Bibliografia

Druki zwarte:

Chmielewska K., Baran-Furga H., *Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania spowodowane przyjmowaniem substancji psychoaktywnych*, Centrum pomocy rodzinie przy Towarzystwie Rodzin i Przyjaciół Dzieci Uzależnionych „Powrót z U", Warszawa 1998.

Leksykon terminów alkohol i narkotyki, Światowa Organizacja Zdrowia, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 1997.

Młodzież a środki psychoaktywne, Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej, Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii. Warszawa 2011.

Pużyński S., Wciórka J., *Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania w ICD-10 Opisy kliniczne i wskazówki diagnostyczne*, Vesalius, Kraków-Warszawa 2000.

Raport z badania *Używanie alkoholu i narkotyków przez młodzież szkolną w Warszawie w ocenie nauczycieli* Instytut Psychologii Zdrowia Polskiego Towarzystwa Psychologicznego, Warszawa 2011.

Sprawozdanie roczne: 2010 stan problemu narkotykowego w Europie, Europejskie Centrum Monitorowania Narkotyków i Narkomanii, Luksemburg 2010.

Szukalski B**.**, *Narkotyki Kompendium wiedzy o środkach uzależniających*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 2005.

Wciórka J. (red.), *Kryteria diagnostyczne według DSM-IV-TR,* Elsevier Urban & Partner, Wrocław 2008.

Czasopisma:

Chojecki D., *Nowe substancje psychoaktywne: mefedron i syntetyczne kanabinoidy*, „Serwis Informacyjny NARKOMANIA", nr 2 (50), KBPN, Warszawa 2010.

Kidawa M., Chojecki D., *Nowe narkotyki oraz „Dopalacze" w kontekście Europejskim i światowym* , „Serwis Informacyjny NARKOMANIA" 2011 nr 3 (55).
Krawczyk W. *Narkotyki syntetyczne, „*Remedium" 2005, nr 11.

Łukasik-Głębocka M., *Dekstrometorfan i Benzydamina – nowe substancje odurzające,* „Serwis Informacyjny NARKOMANIA" 2008, nr 2 (41).

Malczewski A., *Młodzież a narkotyki*," Serwis Informacyjny NARKOMANIA" 2011, nr 2 (54).

Netografia

Brighton cheerleader Hester Stewart's death linked to party drug GBL http://www.theargus.co.uk/news/4327414.Brighton_cheerleader_s_death_linked_to_party_drug/.

http://viagrainfo.republika.pl/.

Hull L., *Pictured: The young woman ravaged by GBL - the legal party drug the Government won't Ban*, http://www.dailymail.co.uk/news/article-1215733/Pictured-The-devastating-effects-legal-party-drug-GBL.html.

Kidawa M., *Krokodyl - niebezpieczny narkotyk*, http://www.narkomania.gov.pl/portal?id=1953261.

Po dopalaczach nastaje moda na GBL, http://www.rynekzdrowia.pl/Farmacja/Po-dopalaczach-nastaje-moda-na-GBL,4130,6.html.

Shuster S., *The Curse of the Crocodile: Russia's Deadly Designer Drug,* http://www.time.com/time/world/article/0,8599,2078355,00.html.